邮发代号：52-190 每月5日发行

大亨总动员 十款经典游戏一览

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略



2011年度特刊

暴雪嘉年华爆猛料最高

电攻杯颁奖盛典

单机游戏年鉴

2012必须带上船的游戏

强打攻略特区

陈酒新瓶，末日版赤色要塞

变节行动图文攻略

兽人必须死

全方位攻略

零售价10元 Vol.170 2011年 12

ISSN 1008-2352

19 >

9 771008 235008

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP



2012预言大改版
给你百分百的游戏资讯
更厚更丰富
月月新栏目
每期送周边
玩手机 看杂志
T-PC iPhone iPad Android 游戏全覆盖
Personal Computer Game Guide
电脑乐园 游戏情报
暗黑破坏神3
发布日期泄露
2012.1.24
IPHONE 4S
玩游戏究竟有多快?
BATTLEFIELD 3
战地3 VS 现代战争3
王牌对王牌
情报刊
1月 全新登场
还送2012年游戏台历哦!
2012
腾讯游戏 快乐主张
山寨暗黑3网游，谁模仿的更像
12
Vol.170
Personal Computer Game Guide
电脑乐园 游戏攻略
KOK
十年老牌公会即将解散?
泡泡战士
非RMB战士装备全指南
LUNA2
全民卖萌搞可爱!
DIABLO
暗黑破坏神3
发布日期泄露
2012.1.2
攻略刊


LG Display
不闪式3D显示器
玩3D游戏，还是不闪式3D
「和不闪式3D显示器一起，
主宰游戏！」
真正感受游戏的快乐！不闪式3D让你身临其境！
2D游戏可变为3D！想了解支持3D模式的游戏，
请进入网站：bss3d.163.com
不闪式3D显示器
LG
AOC
acer
lenovo
D2342P-PN
e2352Pz
HR274H
LI2361d
一副不闪式3D眼镜，
电视、显示器、笔记本任你看！
(c) 2011 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 专题企划第一弹
004 2011年度十大

PCGG 专题企划第二弹
020 2011暴雪嘉年华
一年一度一聚会 唯有爆猛料最高

PCGG 专题企划第三弹
026 2012必须带上船的游戏

PCGG 专题企划第四弹
034 2011年单机游戏年鉴

PCGG 专题企划第五弹
042 2011年度电攻杯颁奖盛典

PCGG 独家连载
047 撸（第四章）

PCGG 强打攻略特区
050 陈酒新瓶，末日版《赤色要塞》
——《变节行动》图文攻略
058 兽人！必须死！！

PCGG 藏经阁
064 大亨总动员——十款经典游戏一览

PCGG 其他频道
068 电攻宝盒
074 后勤组
076 玩家交流
080 微专栏



完美世界 PERFECT WORLD 月历

电攻单机业界动态表（12月）



1 Tue

在11月11日至13日期间于中国武汉举行的WDC圆满落幕。来自全球的16支顶级战队为玩家呈现了一场精彩的电竞赛事。DK最终击败Panda获得了冠军。

德国某动物保护组织PETA近日发表官方声明，批评了《战地3》单人任务中虐杀老鼠的情节。他们认为这种游戏可能误导青少年在现实生活中重复这种虐待行为。

6 Mon 魔幻三杰2

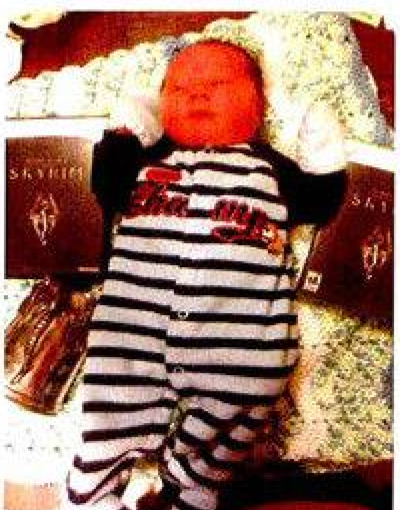
发售 横版过关游戏《魔幻三杰2（Trine2）》将会拥有精致的游戏画面和逼真的物理效果。强调技巧性和自主探索是它的主要卖点。



11 Fri

针对战地3的战网作弊问题，EA在11月的一周内封掉了上百账号。相关问题的补丁也加入了游戏当中。战地3发行后，网络多人对战内容受到一批忠实粉丝们的欢迎。





11.11.11日的时候，有一对夫妇将他们当天新生的孩子命名为"Dovahkiin"。这个单词是《上古卷轴：天际》中"龙裔"的龙语翻译。游戏公司Bethesda表示，这个娃可以终生免费享有它旗下的所有游戏。



19 Fri

Runic游戏宣布，游戏《火炬之光2》将会跳票到明年发售。看来火炬之光不仅仅是继承了暗黑的游戏内容，也把它拖延王的习惯延续了下来。

26 Sun

《模拟城市》系列的王牌设计师Will Wright表示：他正在设计的下一款游戏将会吸纳更多现实生活元素。这款暂不知名的游戏将会让玩家感觉经历了另一场人生。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



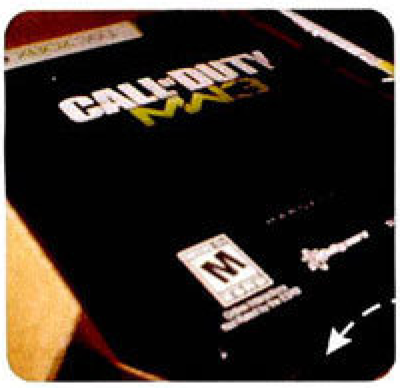
December is a good month to…

2 Wed

苹果应用商店iTunes日前正式支持国内各大银行付款。基本换算率为0.99美元的应用折换人民币6元。玩家下载正版手机游戏的渠道更加方便了。







9 Wed

动视宣布，《现代战争3》在上市后的5天内，又打破了另一项视频游戏销售世界记录。它的5天内销售额超过了7.75亿美元。那是多大的一笔钱啊!

10 Wed

英特尔发布Sandy Bridge E系列新款芯片。分别是六核的i7 3960X（3.3-3.9GHz），以及六核的i7 3930k（3.2-3.8GHz）。该系列多核芯片将会在市场上对抗AMD的"推土机"系列芯片。



16 Tue

暗黑3游戏未出，周边已推。暴雪的合作外设厂商Steelseries最近推出了暗黑3主题的鼠标和耳机。设备都很华丽，价格都很昂贵。



21 Sun

英国游戏零售商Game Group今年关闭了37家门店。公司的管理报表显示，今年的产品收入全线萎缩。视频游戏的实体零售门店陷入了整体的困境之中。

台湾艺人周杰伦所属经纪公司不久前参与成立了一家名为Ucan的子公司。该公司的主营业务涉及3D互动社交游戏。周杰伦将会以代言人和股东的形式参与到相关运营当中。

30 Sun

据相关传言，包括EA和UBI在内的多家游戏开发商收到了模拟下一代主机的"评估设备"，并着手针对下一代主机 Xbox720和 PS4的游戏设计。有关公司对此流言持保留态度。

概念图



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢1楼
邮　　编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室都不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

专题企划 第一弹 BOOM

2011年度十大

基友 亲 德玛西亚 矮油 认真你就输了 伤不起 HOLD住 哦 咆哮体 亲

我反正信了 至于你信不信， 这是一个奇迹 普通青年

有木有？ HOLD住 文艺青年二逼青年 至于你信不信，我反正信了

德玛西亚 矮油 认真你就输了 咆哮体

狗眼 基友 狗眼 哦

作者：电攻众编辑 编辑：sky 美编：哈秋

十大网络流行词

HOLD住 普通青年 文艺青年 二逼青年 基友 这是一个奇迹 狗眼 有木有 伤不起 亲/哦 至于你信不信，我反正信了



网络时代从来不缺乏模仿，更不忌讳围观式地疯狂，网络用语诞生的流行词汇句式等更是如此，往往经典一出瞬间变身万千。

去年的“给力”，“我爸是李刚”，“你懂的”已经过时，2011年又有什么惊世骇语诞生吗？

2011 TOP 10 [Hou Zhu HOLD住]

【本意】词义1：作为中外交流的港湾，香港人创造了一大批中英混用词汇，“HOLD住”就是其中一个。“HOLD住”发源历史绝不下20年，而且广泛使用。在广东广西一带白话及南普中也已有使用。“HOLD住”表示在一旁关注、等待、看住、顶住。词义2：“HOLD住”在江苏泰州的使用已有很久时间了，往往表示在思考问题或回忆某事“一下子想不起来了”。

词义3：在湖北江汉平原地区，“HOLD住”一词根本就是祖祖辈辈使用的常用语，只有一个意思，就是抓住，比如：前面那人是小偷，hold住他，不要让他跑了！

【网络释义】指面对各种状况都要控制把持住，坚持，保持住，要充满自信，从容地应对一切。

【流行出处】因一21岁现就读文化戏剧表演专业的女生在综艺节目《大学生了没》中一段“MissLin教你时尚”的7分钟夸张搞笑视频教学而在网络上爆红，其强大的气场、搞笑的妆容、高傲的腔调以及丰富的肢体表演惹得现场观众爆笑不已，大家都尊称hold住姐，尤其是她的那句口头禅“整个场面我HOLD住！”迅速成为网络流行语。

【造句】

1. 地铁十号线惊现红衣女鬼，一袭红衣，长发遮面，红绣花鞋，面色苍白，请HOLD住！



2. 暗黑破坏神3全球限量测试号入手，玩游戏的时候要HOLD住。
3. 昨天看了国足的比赛，尽管经历很多，但sky还是没HOLD住，把电视砸了。

2011 TOP 10 [You Mu You 有木有]

【本意】云南方言中的“有木有”，即有没有的意思，也通“某”或“谋”通常语言交流之中。

【网络释义】同为有没有的意思，这是咆哮体的常用表达，放在句子尾部，一般要加上很多的感叹号。

【流行出处】最早出现在豆瓣网“景涛同好组”。组员们以调侃演员马景涛为乐，因为他扮演的不少角色表情夸张、台词咆哮，并伴以大量反问句和感叹句。小组因此有了口号“风在吼，马在啸，景涛在咆哮，景涛在咆哮！！”，吸引注册者不下8万。同时封马景涛为咆哮教主。

【造句】

1. 2012就要来了，再拖工资我就准备和老板拼了，有木有！！有木有！！！
2. 封面上写着经济学三个大字满本书都是数学公式的书有木有！！！纯真的善良的原本满怀憧憬的文科女生的痛，有木有！！！

2011 TOP 10 [Shang Bu Qi 伤不起]

【本意】意为个体本身就屡屡受伤，伤痕累累，已经经不起折腾，经不起伤害。

【网络释义】与本意相同，但网络领域更表达了一种如黄河之水奔腾不息的各种无奈、纠结之情。

【流行出处】最初在豆瓣，校内上以文章标题的形式流行，被称为“校内体”，“这样的xxx你伤不起”等一系列“悲伤逆流成河”的标题，这些标题不是疼痛就是哀伤，总是让你内牛满面，蛋疼的想撞墙。

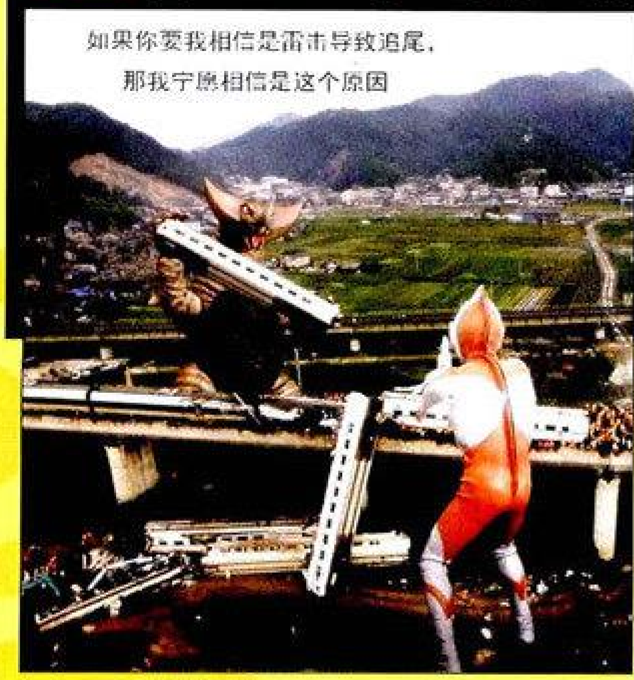
【造句】

1. 节假日还要加班的人你伤不起
2. 雷人剧情不断，新《还珠》的穿帮，广大观众伤不起啊





2011 TOP 10 [Zhi Yu Ni Xin Bu Xin Wo Fan Zheng Xin Le 至于你信不信，我反正信了]



【本意】信不信由你们，我反正是信了

【网络释义】对于那些很难是事实之全部的事件和言论进行耍无赖式的反驳和解释。

【流行出处】铁道部在温州召开“7·23”事故新闻发布会。在回答记者提问“为什么要掩埋车头”时，王勇平解释，参与救援的人告诉他，为了填平泥潭，方便救援，并称“他们是这么说的，至于你信不信（由你），我反正信了”。

【造句】

1. 中国足协说：中国足球能进2014世界杯，至于你信不信，反正我信了！
2. 外星人就要占领地球了！至于你信不信，反正我信了！

2011 TOP 10 [Ji You 基友]



【本意】同“基佬”，一词最早出粤语区，粤语里“机”、“基”都是“gay”的谐音，所以粤语区都把男同性恋叫“基佬”，同性恋行为叫“搞基”，此词来自于80年代的香港电影。【网络释义】“基友”目前是广泛运用于中国ACG界的网络用语。指因生活压力大，没钱没女朋友，有了女朋友，还可能会因为ACG的兴趣而产生矛盾。所以“不如大家一起搞基吧！”的潮流就诞生了。实际上，ACG里相互称“基友”的宅男，他们的感情称之为“基情”，都并不是同性恋，调侃意味颇重。

【流行出处】随着ACG（Animation、Comic、Game的缩写，是动画、漫画、游戏的总称）爱好者的逐年递增，在网上认识，一起玩游戏，一起看动漫吐槽的人越来越多，基友一词也应运而生。

【造句】



1. 基友一生一起走，一声基友你会懂
2. 10年了，哈利从帅男孩变成了丑男人，伏地魔从男人变成了老男人，两位基友的基情终于在10年后得到了完结。

2011 TOP 10 [Zhe Shi Yi Ge Qi Ji 这是一个奇迹]

【本意】一般用作在经历一个难以置信的事情后或是无法用言语来表达一种事物后，发出的惊叹句，多为褒义。

【网络释义】贬义句，在不知道如何作答或不能解释的情况下，用“奇迹”两字来掩盖错误。

【流行出处】铁道部在温州召开“7·23”事故新闻发布会。在回答记者提问：救援行动已经初步结束，现场指挥部多次证实现场已经没有生命体征，为什么最后还会发现那个幸存的小女孩。回答道：这是一个奇迹。

【造句】

1. 假“砖家”台词没背熟，闹出大笑话了。你们说这到底是怎么了，我只能说这又是一个奇迹！
2. 炼了七七四十九天，已经没有生命体了。孙悟空居然还活着！这是个奇迹啊！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

[普通青年 Vs文艺青年 Vs二逼青年]

【本意】三种不同类型的青年群体，凡是正常的，世俗的青年人，都可称作一般青年；凡是喜欢文化艺术的青年人，都可称作文艺青年；凡是不被世俗所接受的青年人，都可称作二逼青年。

【网络释义】当今成有为青年者，必经三境界：

第一境，单纯，略带迷茫。这讲的就是普通青年，做事做人，还停留在“看山是山，看水是水”的思维，无虚掩，无粉饰，直来直去。

第二境，文艺青年，这就到了“看山不是山，看水不是水”的水平。山不是山，水不是水，是什么？寂寞，忧伤。

最高境界，二逼青年，当经历了天真，迷失，挣扎，返璞归真后，“看山仍然是山，看水仍然是水”。你以为他们是真二真傻吗？错了，正所谓“他人笑我太疯癫，我笑他人看不穿”。

【造句/图】

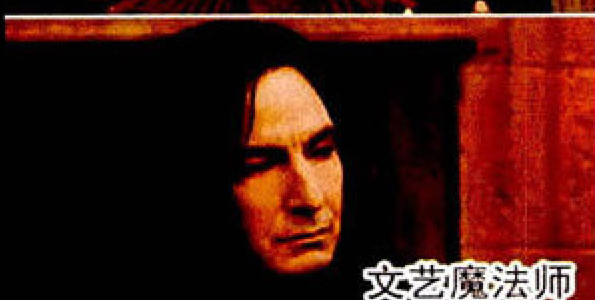
1. 请说出由同一个偏旁部首的四个不同的字组成的词语。

普通青年：江河湖海

文艺青年：琴瑟琵琶

二逼青年：哼嗬哈嘿







2011 TOP 10 [Qin e 亲/哦]



【本意】亲，做名词，至亲；做动词，用嘴巴接触对方的动作。

哦，语气助词，无实意

【网络释义】可以理解为“亲爱的”“亲爱的顾客”之类，这样称呼不会很腻，又不乏俏皮的意味，和对一些有着相同志向的团体成员，也就是有着相同喜好，相同兴趣者的称呼

【流行出处】淘宝体本来是专用于淘宝交易的一种网络文体，但随着淘宝体的逐渐盛行，也有部分网友将之用于招生录取或者是招聘等各种方面上，因此淘宝体也成为了2011最新网络流行文体之一。

【造句】

1.　南京理工大学“淘宝体”录取短信　“亲，祝贺你哦！你被我们学校录取了哦！亲，9月2号报到哦！录取通知书明天‘发货’哦！亲，全5分 哦！给好评哦！”　2. 大河网—河南日报报道：“亲，快车道很危险哦！”“亲，红灯伤不起哦！”8月10日，郑州市交巡警打破以往传统的宣传模式，首次将网络流行的“淘宝体”用于交通安全宣传，此举引发社会各方热议。

2011 TOP 10 [Ren Zhen Ni Jiu Shu Le 认真你就输了]



【本意】字面理解，一旦来真的，我就不会输，是输后为自己辩解的话

【网络释义】对待一些事情的时候不要太过认真，不要太过去追究。实际上是一种调侃的、默然的生活态度。

【流行出处】原是弹幕式视频分享网站ACFUN上很流行的一句话。因为这个网站的视频有很多是恶搞和转载的。如果你非要把那些理解为对原作品的侮辱，或是对别人的侮辱，那你就自寻烦恼了。

【造句】

1. 有人回帖说捅你菊花，你就认真的和他对骂，那你就输了。

2. 如果一个你看到一个视频里有些东西不合逻辑，然后就像发现新大陆一样去追究，那你就输了。

3. 一旦很认真地去赌博，那你就输了。

2011 TOP 10 [Gou Yan 狗眼]



【本意】显而易见，狗的眼睛；引申义，狗眼看人低，比喻眼光势利

【网络释义】指帖子，视频或图片过于雷人、震撼，导致观赏者有种看完眼瞎（夸张说法）的感觉。

【流行出处】从网络游戏《魔兽世界》中联想出来的、由于硬化氪金与泰坦精钢这两种材料在游戏中相当稀缺，卖价较贵，而且很多优秀的装备都会用到这种材料打造。所以网友将这两种材料“打造”成“狗眼”用于网络围观评论使用。而各种材料的形容便是暗示该事件的雷人、费解、脑残程度。

【造句】

1. 凤姐的无码写真？！啊！我的硬化氪金狗眼瞎了。

2. 这图让我新买的泰坦精钢狗眼又瞎掉了。

十大特色人物



10 阿特克兹 Alcatraz

出自：孤岛危机2

入选理由：这个被选的原因不是因为人，而是这人所穿的这套衣服，一件可以大幅度增加装备者各项能力的纳米装。真正的融入人体，修复身体组织，使其不再是一件衣服，而是变成“皮肤，内脏，骨骼”成为人体的一部分。某种意义上来说，就是使人类进化。



09 杰洛特 Geralt

出自：巫师2

入选理由：白狼杰洛特是猎魔人中的一个异类。他对于凡人世界的奇怪兴趣似乎让他更像一个人类。被误认为“弑君者”之后，杰洛特在北方诸王之间展开了频繁的活动。当地所有人的处境都因为他而永远的改变了。在“拯救世界”之余，他也没忘记玩玩风月，甚至巨龙（母）也为他倾倒。



08 毁灭公爵 Duke Nukem

出自：永远的毁灭公爵

入选理由：这十几年，毁灭公爵都是以一个笑话形式出现在玩家面前，跳了一次又一次为的只是让自己多一点曝光率，宣布公司倒闭只是为了把未完品掉高了卖，最后出现在大家面前的就是这么一个玩意，可怜了公爵这把老骨头，被发行公司折腾了十几年，现在终于可以安息了。

07 安加利 Anjali

出自：地牢围攻3



入选理由：游戏里的其他三个角色和火女比起来，根本不在同一个重量级上，不知道当初设计师是怎么想的，既然是职业选择为什么还要做出一朵鲜花和三片绿叶呢？既能召唤火狐宠物又具有两种可变形态，全裸的火焰形态已经让玩家可以无视其他职业的存在。



06 爱丽丝 Alice

出自：爱丽丝：疯狂回归

入选理由：这次我们的爱丽丝不再是纯真可爱的小萝莉，而是个杀人不眨眼的神经病，自从家中发生火灾后，便进入精神病院，康复一些之后才出来，但她仍旧为家中火灾的真相而心中有所疑惑，因此再度回到仙境，寻找自己遗失的记忆碎片。



05 罗伊德·班宁斯

出自：零之轨迹

入选理由：罗爷的入选需要理由吗？虽然是最新的男主角，不过把妹的实力已经让之前Falcom的历届男主角们都为之汗颜。从幼女到大婶、从大小姐到基友，只要是生物无一不是落下被罗爷攻略的份，无愧于“拐圣”之名，史上最强的资产主义弟。



04 戴斯班克 DeathSpank

出自：戴斯班克系列

入选理由：最初选择的理由很简单，因为我们现在没有暗黑可玩，但真的了解这个人物才发现丑陋的外表下的内涵，短短一年出的3款资料片就是人们喜欢他的最好证明。



03 小鸟和猪头

出自：愤怒的小鸟

入选理由：我想开始谁都不会相信通过弹射神风鸟杀掉猪头来消磨时间的游戏会同时拥有10亿粉丝，短短一年已经积累了超高的人气，其中包括美剧明星 、美国脱口秀主持人科南奥布赖恩，英国首相大卫卡梅伦，还有诺基亚执行副总裁 Anssi。



02 萨姆 Sam

出自：英雄萨姆3

入选理由：童年的回忆，浓厚的幽默气息让这个看上去沉重的第一人称射击变得无比欢乐，举行长管机枪的毁灭度和爽快感让现实中原本郁闷的人类可以一通到底，把你们的老板和烦心事都看成是外星怪物吧。



01 法兰克．威斯特 Frank West

出自：丧尸围城2：绝密档案

入选理由：印象中的法兰克总是可以英勇地在购物中心一次扫荡所有殭尸，但其实他也在选举、天然灾害以及他一向坚持的战争中将他记者的长才发挥得淋漓尽致。

十大神作

英雄无敌6　策略战棋SLG



在承袭了以前作品中的优点加以融合，打造的全新系统，相信一定会被该系列的老玩家所喜爱。而重新构筑的世界观系统，也将预示着这个系列将会进一步的扩展？

地牢围攻3　动作角色扮演类游戏



经典的回归，虽然说看上去不太像地牢围攻，背包的驴车没有了，雇佣兵也少得可怜，整个场面显得冷冷清清。但画面的提升和人物自身元素的丰富，多少弥补了老玩家心中的遗憾。

兽人必须死　塔防+动作



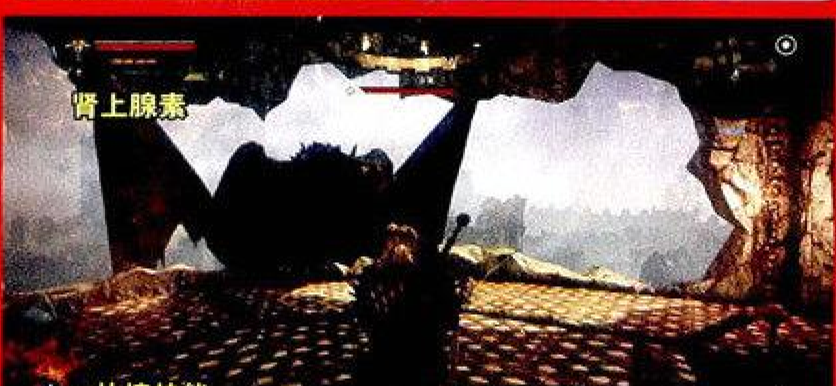
17种形态各异，用途不同的陷阱，每一局能带的陷阱数量有限

以黑马的身份震惊世界，玩家扮演的战斗法师将会在24个不同的城堡中抵御兽人大军和11种其他怪物的联合进攻。游戏将提供给玩家6种武器和魔法的选择，玩家还可以按照自己的游戏风格升级陷阱、魔法或武器。



简单的有点儿戏，但作为点缀已经算是有心思了

巫师2：国王刺客　经典西式奇幻RPG

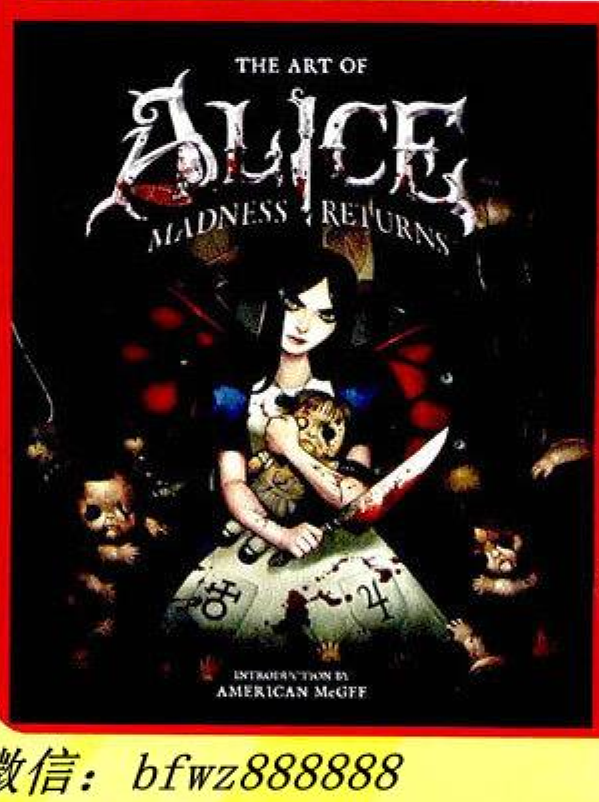


巫师2最大的特点就是引人入胜的剧情。游戏中的角色性格鲜明，情感丰富，对白生动。玩家在游戏中仿佛是置身于一个真实存在的异世界。在强劲的故事核心之外，游戏的细节也做得尽善尽美。激烈的打斗和华丽的画面都让人大呼过瘾。



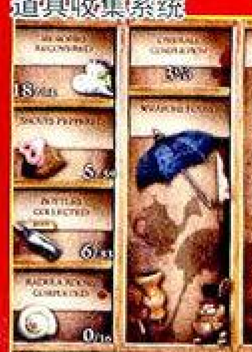
巫师2的天赋系统能让玩家体验到良好的成长感，让人沉浸其中

爱丽丝：疯狂回归　动作冒险



颠覆性画面、颠覆性的剧情、颠覆性的玩法，给你一个惊悚的童话世界。

道具收集系统



这么多内容要完全收集还真不容易

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

变节行动　动作射击STG



变节行动就是现代版的赤色要塞。玩家可以再次驾驶小吉普车冲入敌人的基地，扫射、碾压、轰大波。全新制作的游戏画面符合了现代的标准；而简单直接的游戏模式也能为大家带来最纯粹的乐趣。



游戏穿插美式漫画来诠释剧情

实况足球2012　竞技足球



PES 2012所强调的快攻对抗防御作战的策略仍然让我们沉醉。虽然这不是部分玩家所期待的深层次模拟体育游戏，没有了以前平民般的简单操作，低能战术，换成了现在的上手度极难，当然还有一些游戏的瑕疵，不过PES玩家已习惯这种矛盾了。

上古卷轴：天际　角色扮演RPG



史诗奇幻风格的RPG代表作。游戏的世界设定庞大，锻造、炼金、附魔等辅助系统设计复杂。极高的自由度可以让玩家自助决定喜爱的玩法。除了“屠龙的勇士”的主线任务之外，还有无数的支线任务可供体验，更别提之后会跟新的无尽的MOD。



地下城安排了原汁原味的谜题挑战

模拟人生：中世纪　模拟经营

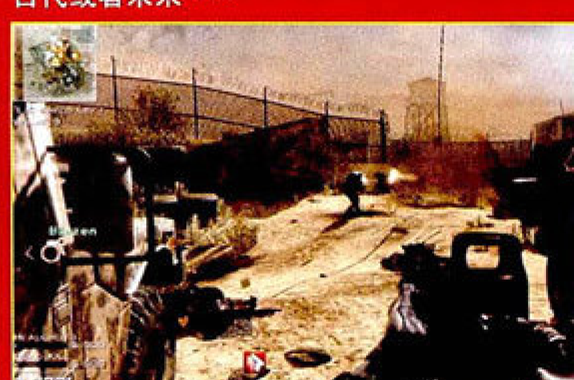


可以说是这一系列中争议极大的一部作品，各大媒体给出的评分从6分到9分不一而足。给出低分的理由是针对该作的自由度而言，毕竟在按照任务线索完成王国的建设以后，你便无所事事了。而给出高分的理由，则是你可以在游戏中当一回中世纪的传奇角色。

使命召唤8：现代战争3　第一人称射击

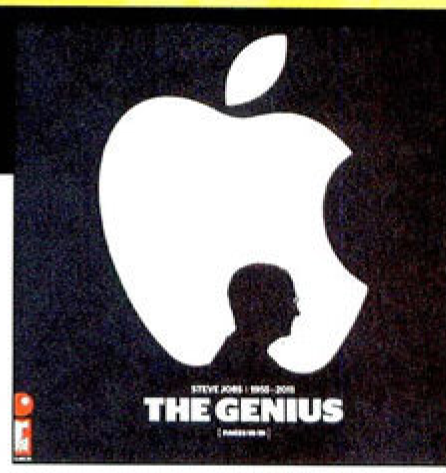


从二战到越战再到现代战争，对于一款跨越了八代血雨腥风，全新版本也历经三代新旧更替的经典游戏而言，我们所要关注的早已不在它是一款什么样的游戏，而是在于它能否再度超越自我，用以对抗玩家对游戏的审美疲劳。或许，游戏的下一个使命将会把我们带到古代或者未来……



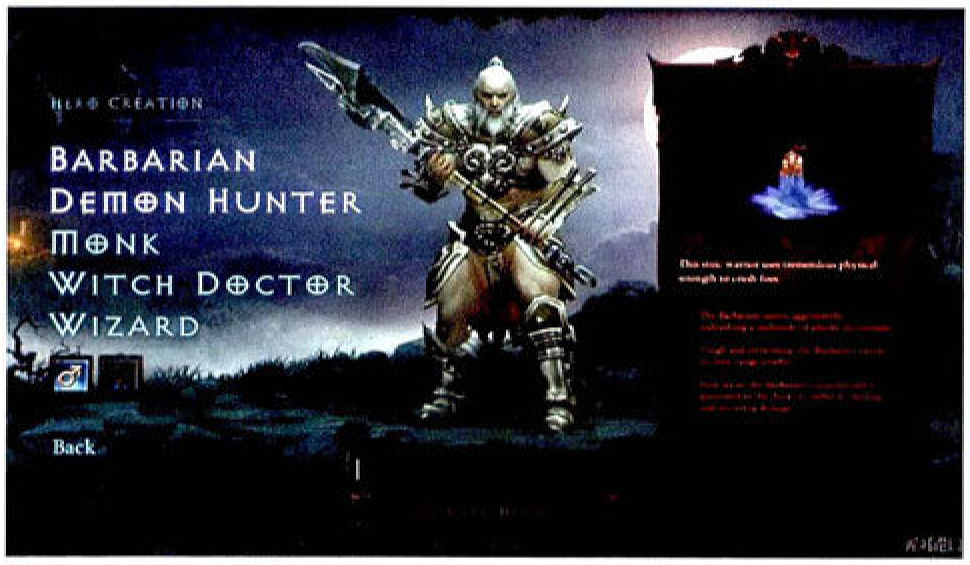
十大年度新闻

新闻链接 2011年10月6日，身患癌症的乔布斯去世，享年56岁，一个传奇就此落幕。



乔帮主这个人对我们生活的影响还是比较大的。首先他年轻的时候比较帅，又是一个亿万富翁，所以成了很多人偶像；然后他在新技术领域的个人能力也为大家带来了不少优秀的产品；当然，世上也有各种不同的声音，有同学就表示，乔帮主的离世对他冲击不大。其中一位更是真心想问，为什么这么多人都把乔布斯像神一样在拜啊？他不过是在MP3上加了个硬盘，后来又加了个手机而已……又没有治愈癌症什么的。对于我们游戏玩家，这位前辈的直接作用可能就是他在电脑动画行业的杰出贡献，以及他给铺设的游戏平台。在不远的未来，游戏说不定还会统统移植到他的新平台上去。

新闻链接 2011年9月15日，在万众的期待之中，《暗黑破坏神3》的测试已经在小范围开始，编辑部就是其中一个“试验田”。



《暗黑3》着实已经不能算是真正意义上的单机游戏了。全程网络功能是一个方面，各类新增加的游戏元素也越来越倾向于网络化的游戏方式，要你独乐乐不如众乐乐。而其他以前提到的各方面改动，现在也终于才测试版中看到了暴雪反复修改的结果，亮出了游戏的真貌。

新闻链接 2011年8月16日，Valve公布了《Dota2》的首支预告片，展示了原DOTA游戏中的众多老英雄，黑暗游侠、斧王、血魔、撼地神牛等数十个DOTA经典英雄都有精彩亮相。



如果要把《Dota2》与《英雄联盟》拿来对比的话，《Dota2》的英雄比较写实一点，而《英雄联盟》则偏Q版。《Dota2》中的各项细节也比较完整，像是建筑物会随着血量而慢慢塌陷，以及购买系统更加的人性化，至于《英雄联盟》的话则比较偏休闲、简单，让更多想玩Dota游戏的玩家，都能轻易加入并且快速了解游戏的玩法。

新闻链接 2011年3月29日，由上海网之易运营的暴雪游戏大作《星际争霸II：自由之翼》正式开服。



星际2在国内非常惨淡，虽然我们一直不缺电竞方面的热血玩家和忠实拥趸，但是星际2的运营方式和收费理念极大地“伤害”了中国玩家的热情，暴雪如果不“尊重”国内玩家的游戏方式和理念的话，那么这个拥有着世界上最多游戏玩家的市场必然会让他们碰一鼻子灰。相比起价格、网络、游戏方式等问题来说，审批方面的困难倒显得不重要了。

新闻链接 2011年7月12日，在六月中旬通过文化部和国家新闻出版总署的审批之后，网易代理运营的国服《魔兽世界》第三部资料片《大地的裂变》正式上线。



新闻链接 2011年4月26日，索尼表示旗下的网站遭到黑客大举入侵，大约7800万用户的资料处于被泄露的危险境地。

根本上来说，世界上没有任何网络是绝对安全的。索尼和黑客之间的大战是互联网信息自由和知识产权保护之间的斗争。今年的这次冲突可以说是打破了曾经两方面互相容忍互相克制的局面。这一事件会影响今后游戏界的开发方法和设计理念。另外，索尼游戏平台的主要对手微软方面在得知PSN的遭遇之后，表示十分“惋惜”。

新闻链接 2011年7月19日，美国艺术基金会“电视广播艺术”分类改名为“媒体艺术”：其中就包括了电子游戏。这也就是说该基金会认同“电子游戏”属于艺术的一个范围。



电子游戏作为艺术品得到了官方重视。艺术基金会开设的扶持基金可以帮助那些暂时还得不到商业承认的游戏制作人，让他们能安心继续自己的创作。而博物馆对于经典游戏的展示既能肯定游戏艺术的优良品质，又能为博物馆带来不同偏好的观众，绝对是一个双赢的局面。

新闻链接 2011年3月15日，在Adobe MAX发布会上，Adobe展现了Flash Player 11上真正的3D网页游戏体验。Flash 11新增了2D/3D图形显示硬件加速支持，通过硬件渲染的速度比前代产品快1000倍，能够开发出每秒60帧的高画质网页游戏。



这一改变将会影响玩家的游戏习惯，改变游戏厂商的产品格局，并且大大促进“云游戏”的发展。Adobe公司为开发人员的铺设了一条便捷的大道。未来带有客户端的游戏可能会变得越来越小众化。而大多数的游戏在网页上就能直接开玩。即使您的机器配置不太好，也不用担心。早期低端配置的集成显卡和Windows XP系统使用的Flash Player 10的性能预计都可以提升2-10倍的渲染效果。

新闻链接 2011年2月26日，任天堂裸眼3D游戏掌机3DS正式发售。



由日本任天堂公司开发的次世代掌机Nintendo 3DS在日本地区正式发售，仅仅过去不到24小时，就有黑客上传了一段使用该掌机玩破解专属游戏的视频，虽然暂时还无法确定该视频的真伪，不过以任天堂的尿性来看，估计是没跑了。根据非官方统计，目前日本市场对N3DS的反应相当热烈，N3DS的首日销量已经超过了40万台，有望刷新DS第一周44万1485台的销量记录。

新闻链接 2011年1月12日，G联赛的第一赛季和第二赛季决赛都搬到了户外。它展示了电竞比赛除了在展览馆和体育场内举行，也能在闹市中心举办。



G联赛除了赛程均匀，奖金丰厚之外，比赛场地的组织也做得非常不错。特别是第一赛季决赛在南京路，驻足围观的人里面有宅男、有妹子、有大叔还有奶奶，气氛很好。另外，比赛的宣传中还加入了对弱势群体玩家的关怀——这种做公益的元素是难能可贵的。

IBM大动作频繁 被传制造下一代人工智能



2011年年中，IBM在世界的各处子公司分别作了下列事情：

1）开发模拟计算软件，一个被称“智能城市系统”的模型。这个软件看似是一款模拟城市游戏，其实是一个信息决策系统。

2）建造史上最大数据存储矩阵。在加利福尼亚的实验室中搭建了一个包含20万块硬盘的巨大存储空间，设计容量为1.2亿GB。

3）发布新一代实验性计算机芯片。新的运算芯片能通过先进的演算法和矽晶电路重现人脑等生物系统中的刺突神经元（spiking neuron）和突触间的互动作用。此系统无需以当今传统计算机的方式编程，它能像人脑架构一样通过建立假设、找出关联性、从结果与经验来学习。

结合以上几条线索，有网友认为，IBM正在秘密制造下一代智能生命。有可能是智力上远远超过人类的一种计算机新生命。也有玩家认为，IBM是在打算进军游戏市场，准备推出更强的模拟AI和更庞大的真实世界级别的网游。

十大单机典藏版

暗黑破坏神3 典藏版

售价 $99.99 ￥640

我要强调的是：现在已经可以预定这款典藏版，虽然要到2012年第一季度才能拿到游戏，但任何理由都无法将其从名单上去除，包括时间因素。99.99美元，我相信所有的暗黑玩家都不会在意这个价格，他们担心的是，自己是否有幸能买到它……



性价比 ★★★★★

仙剑奇侠传5 豪华版

售价 ￥299

四年之后又见“仙剑”，如果说购买其他游戏典藏版更多的是“收藏癖”发作的话，买《仙剑5》豪华版则更多的是对于这款国民RPG游戏的一种情结。虽说游戏的品质不断下滑，但精美丰富的豪华版套件和相对低廉的价格还是很有竞争力的。



性价比 ★★★½

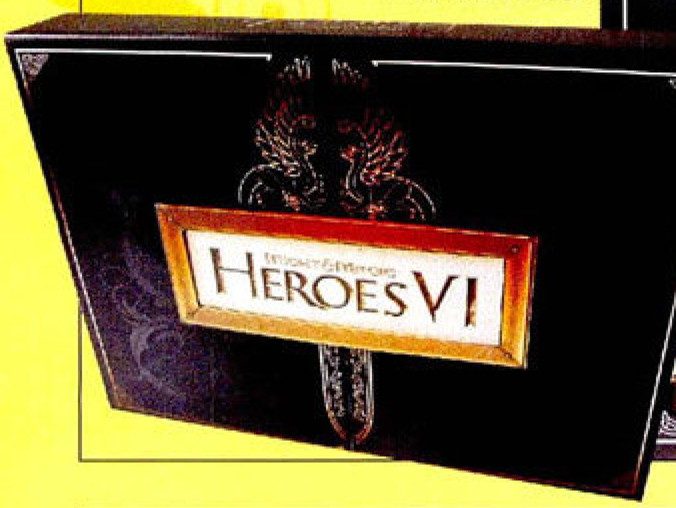
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

英雄无敌6 典藏版

售价 $49.99 ¥321

《英雄无敌》系列早已失去了往日的荣光。六代也不例外。从价格和内容来看，这款典藏版只能算是中规中矩。希望不要再出现T恤穿不上，戒指戴不进的尴尬事件，这些毫无特色的附件啊……





性价比 ★★★

孤岛危机2 纳米限量版

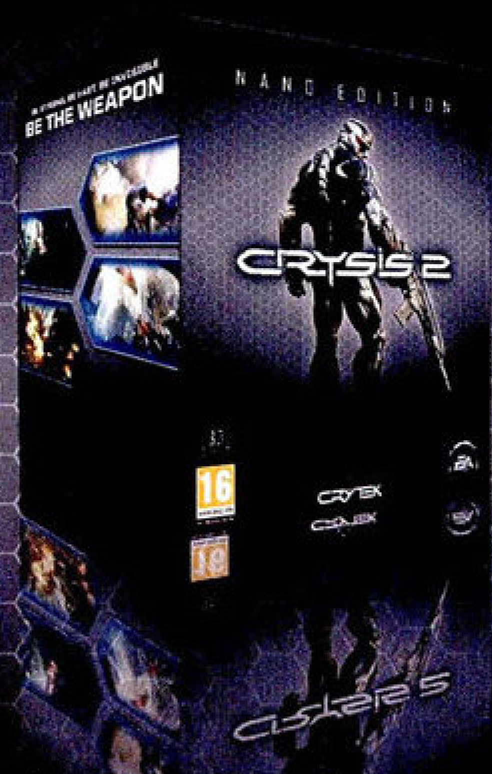
CRYSIS 2 NANO EDITION

售价 $199 ¥1270

STEELBOOK™ TIN



玩过"孤岛2"的玩家肯定会想要一套主角的IMBA纳米装甲。而Crytek工作室则表示，纳米装甲这个真没有，不过纳米背包可以有。不过考虑到它接近1300元人民币的高昂价格，穷人们就不用考虑了。



ALCATRAZ FIGURINE



PRODUCED BY FIRST4FIGURES, THIS FIGURINE OF ALCATRAZ ON A NEW YORK TAXI FEATURES UNIQUE LIGHTING EFFECTS AS SEEN ON THE NANO! 28cm高的主角手办

STUDIO ART BOOK



176页原画图册
枪械全息图

DESIGNED AND PRODUCED BY THE CRYTEK STUDIO TEAM, FEATURING OVER 150 PAGES OF ART AND COMMENTARY DOCUMENTING THE GAME'S PRODUCTION.



DESIGNED AROUND THE NANOSUIT 2, THIS GENEROUSLY SIZED BACKPACK WILL ACCOMODATE A 17" LAPTOP WITHIN ITS SPECIALLY PADDED COMPARTMENT MAKING IT GREAT FOR EVERYDAY USE. 46x34cm，仿造纳米装甲的背包

性价比 ★★★

上古卷轴5：天际 典藏版

售价 $149 ￥960

The Elder Scrolls V SKYRIM Collector's Edition

即使有又大又充实的豪华套件，960元的价格还是让人感觉略贵。但大作终归是大作，正如它的发售日期2011年11月11日百年一遇大光棍节一样，Bethesda的最终目的就是要让你明白，只有宅男才配拥有它！

性价比 ★★★★



巫师2：国王刺客 典藏版

售价 $129.99 ￥840

THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS COLLECTOR'S EDITION

性价比 ★★★★

且不说这款RPG游戏在各媒体与玩家中的评分有多高，典藏版的内容又有多丰富。单从波兰总理把这款典藏版当作国礼送给美国总统奥巴马这件史无前例的事情出发，这款典藏版就具有绝对高的收藏价值。

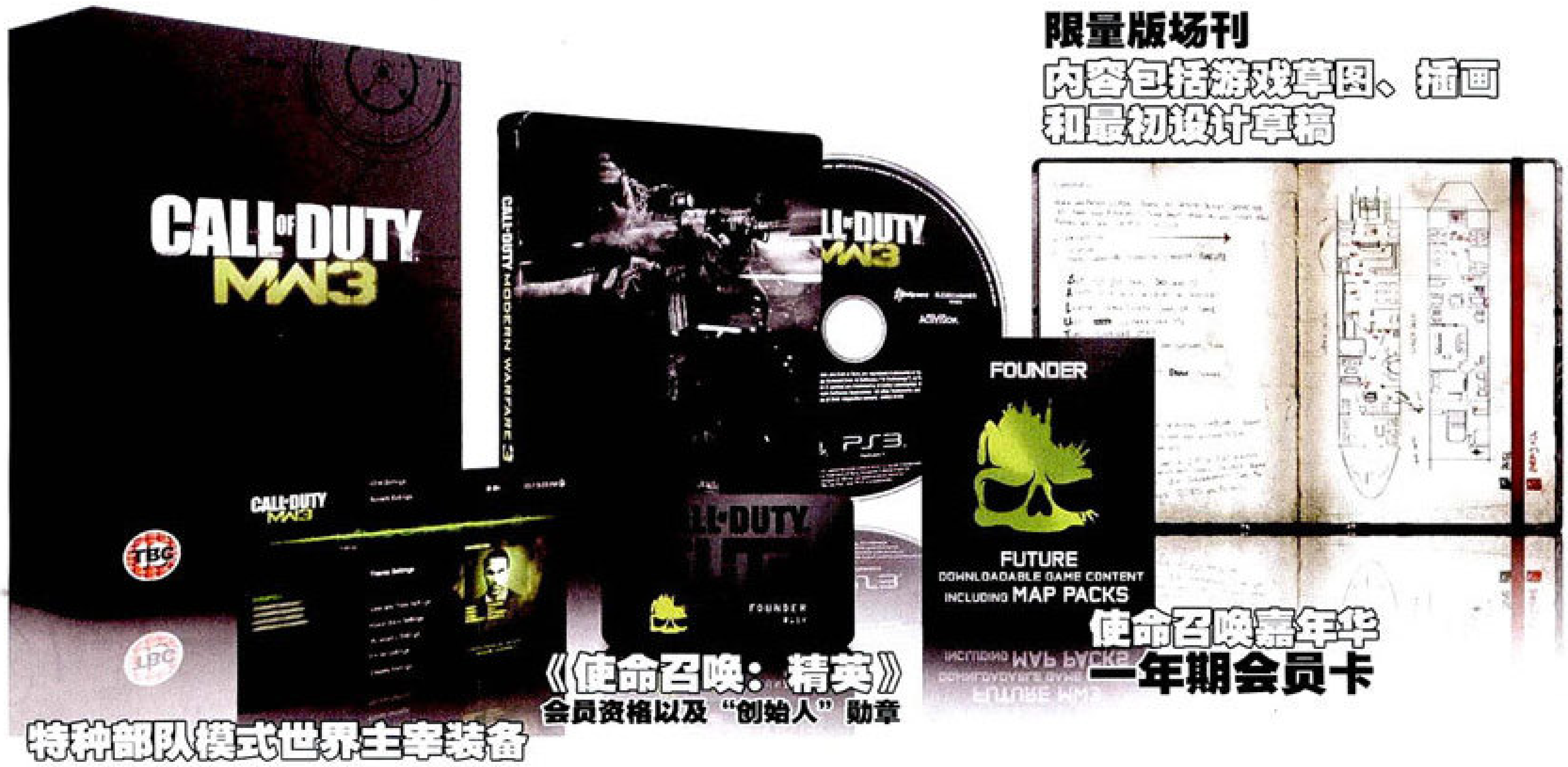


使命召唤：现代战争3 典藏版

售价 $99.99 ￥640

性价比 ★★★

和去年二代典藏版送扫雷尖端机器人相比，这次的三代典藏版明显羞涩不少，难道上次卖得不好？太贵了？不管怎么说，还是先让我玩一下游戏吧，游戏好才是真的好！



永远的毁灭公爵 典藏版

售价 $99.99 ￥640



性价比 ★★★★

死亡空间2 典藏版

售价 $79.99 ￥510

性价比 ★★★★★



伊萨克·克拉克
等离子电浆切割器复制收藏品

这无疑是今年最给力的典藏版了，那把等离子切割机模型（电池发光）一眼就吸引了我，那是主角拿来切僵尸用的，不知道自己亲手使用有没有危险，绝对有收藏价值哦！

全面战争：幕府将军2 限量收藏版

售价 $129.99 ￥840

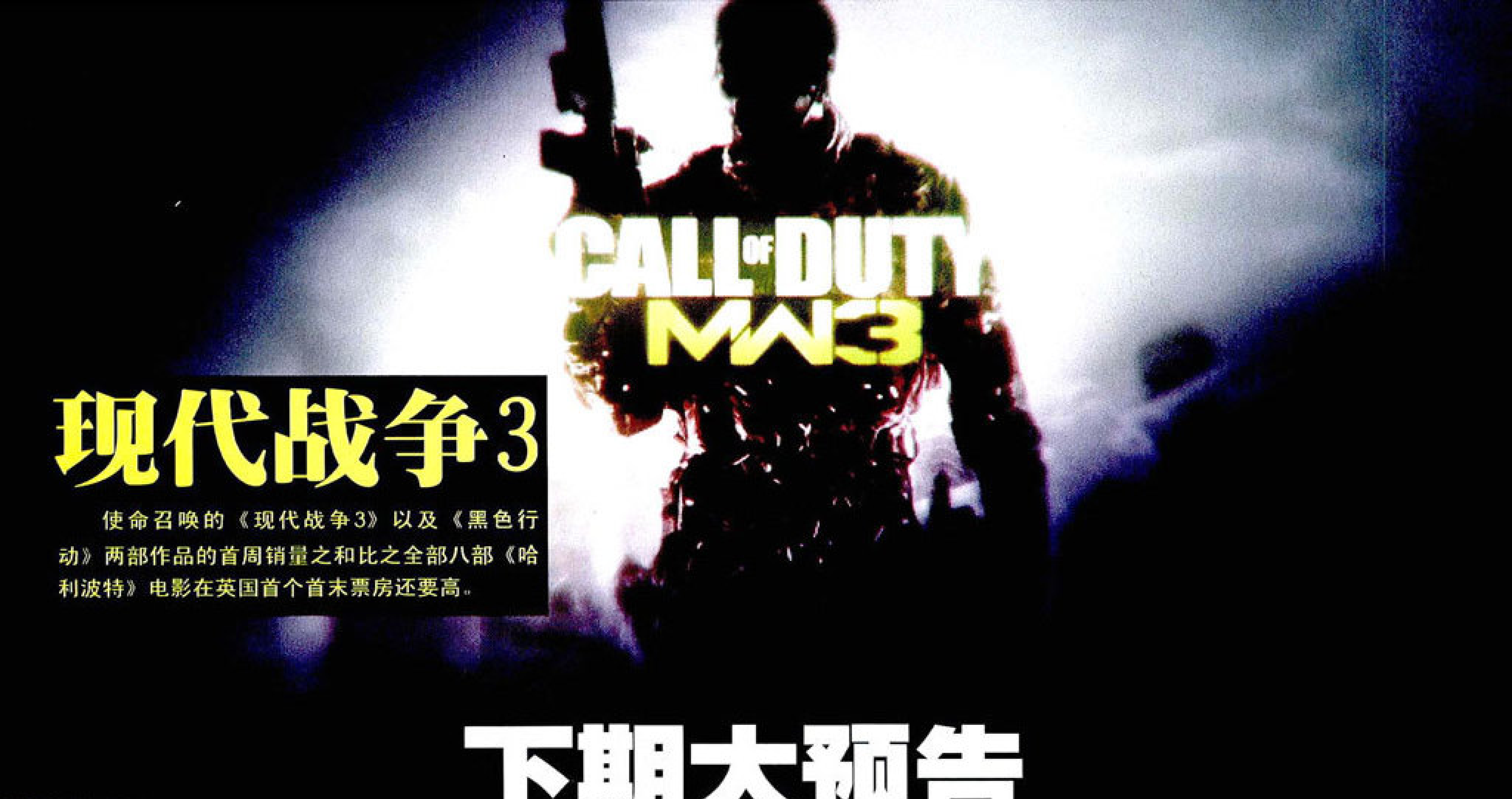


▲ Limited Edition Game

性价比 ★★★★★

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

下期大预告



现代战争3

使命召唤的《现代战争3》以及《黑色行动》两部作品的首周销量之和比之全部八部《哈利波特》电影在英国首个首末票房还要高。



上古卷轴5

年度最强RPG《上古卷轴5》首周出货700万套。



NBA 2K12

《NBA 2K12》在NBA 2K11成功的基础上，2K在新作中又新增了"辉煌模式"，完美重现了15位传奇球星的辉煌岁月。

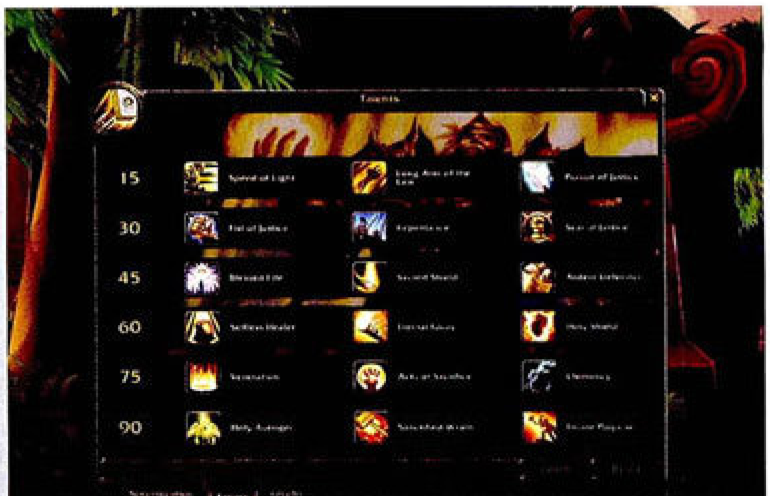


2011 暴雪嘉年华

一年一度一聚会　唯有爆猛料最高



魔兽世界


天赋变成了每隔15级能够选择一次的3条分支，天赋的重新搭配变成了很简单的事情

《魔兽世界5.0：熊猫人之谜》是魔兽世界的下一部资料片。在这一部最新的资料片中，战斗焦点将会集中在联盟和部落的冲突上。玩家可以升级到90级。同时，整个游戏的天赋系统和战斗技能将会被全部重做。再也没有天赋点的概念；法术技能自动习得；韧性将会成为基础属性；小德成为4天赋职业。以上这些改动都还没有最终敲定，但可以肯定的是，《魔兽世界》将会再次给大家带来一段有趣的体验。

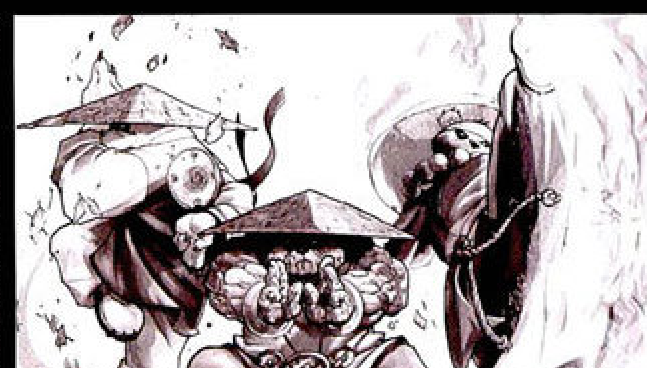
熊猫人之谜


熊猫人的老家地图。其实是在一只巨大的乌龟背上


武器装备也一色的东方风味。不知道会不会见到方天画戟和丈八蛇矛？


新资料片无疑有着强烈的东方元素

从很久以前开始，熊猫人就是暴雪魔兽系列中的一支神秘力量。在下一个《魔兽世界》的版本中，围绕熊猫人的神秘迷雾将会散开。熊猫人将会成为可选的新种族。选择熊猫人的玩家可以在等级达到10级以后选择加入联盟或者是部落的阵营。毫无疑问，如果加入了部落一方，熊猫人将会是阵营中较为上镜的一个种族。同时，他将与同他一样“进门有困难”的种族并肩作战。


作为神秘武功的传人，熊猫人武僧掌握着传说中的的武术绝学。

一个全新职业也和熊猫一起加入到了游戏当中：武僧。武僧在战斗中能够担任的角色有：坦克系酒仙、治疗系迷踪和近战DPS风行者。



熊猫人种族天赋：

美食家- 通过食物获得的属性加成提高100%

食神- 提高15点烹饪技能

平常心- 你的精力充沛双倍经验持续时间将提高一倍

轻功- 你只会受到50%的摔落伤害

点穴手- 你触击目标的穴位，令目标昏睡3秒

副本竞速挑战



比谁刷得快，超级大刷子可以拿到金牌

魔兽世界PVE新开放“竞速挑战”模式。在副本挑战模式中，玩家不再是简简单单地干掉boss，而是要和时间赛跑，争取在最短的时间内完成副本。用最短时间完成挑战的玩家可以获得个人的好处、炫耀的资本和崇高的荣誉感。一直以来，“比谁刷得快”就是某些高端公会间互相攀比嘲讽的工具。新资料片中，普通玩家也可以体验到这种刺激的玩法。

考虑到比赛的公平性，玩家不能穿戴自己身上的装备，而是必须穿着统一的符合副本等级的装备，才能进入副本。挑战最终结果将会是个人技术和团队配合的完美体现，而不是装备等级的压制。这种机制让PVE中也有了公平的竞争。

宠物PK



宠物战斗画面实在太像口袋妖怪

魔兽世界的设计师终于意识到，WOW作为一个泡菜型网游，还缺少宠物对战的元素。在全新的资料片中，小宠物对战会被加入到游戏中。小宠物对战系统将仅仅限制在小宠物之间。这些宠物并不能给你的人物角色带来PVE或者PVP方面的帮助。但是，宠物PK将会是你排队等待或者闲暇无聊时的好消遣。

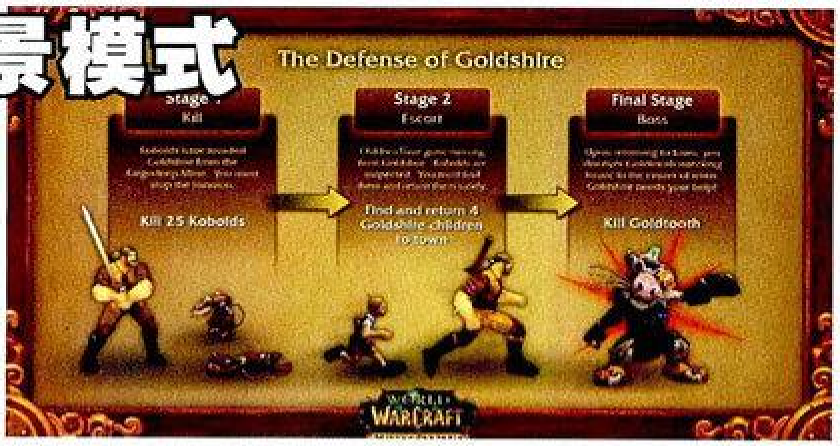
想想看这样的场面吧：机械松鼠和花羽鹦鹉对掐；黑尾白猫和奥妮克希亚龙宝宝对喷……但是最终是否能支持所有的经典小宠物的对战还是一个未知数。

获得小宠物的方式除了传统的购买之外，还有在野外挑战后捕获——没错，就像口袋小精灵一个样。那些收藏级的稀有小宠物难说就是对战中的王者。



小宠物有着自己的独特的技能，可以通过战斗或者花钱学习

情景模式



对于玩家们抱怨副本“又长又臭”的声音，暴雪表示新资料片中将会加入情景模式的PVE活动。情景模式可以被理解为简化版的5人副本或者强化版的组队任务。若干玩家（3名左右）可以配合在一起，达成一系列的任务目标，赚取经验和正义点数等奖励。



暗黑破坏神3

暗黑三新CG
原罪之王
阿兹莫丹出场



阿兹莫丹

原罪之王阿兹莫丹（Azmodan，Lord of Sin）是暗黑世界设定中的一个关键角色。当年就是他和谎言之王贝利尔（Belial）一起把大菠萝三兄弟打败，夺取了地狱的统治权。战败后的地狱魔神三兄弟进入了人间，也就引起了后来《暗黑1》和《暗黑2》的一系列故事。

在新公布的CG中，阿兹莫丹直面凯恩的侄女。

这次暴雪嘉年华上的CG制作精美，人物的表情细腻逼真，并且这个动画也继承了暗黑CG中故事性和大气派的传统。

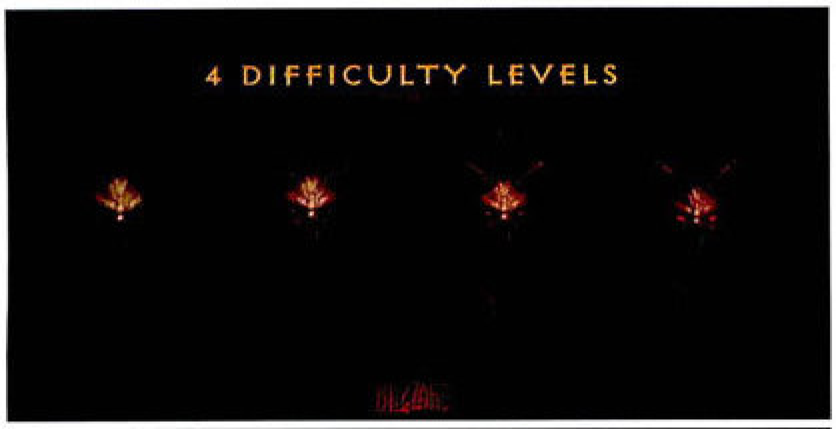
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



黑色灵魂石是这一代暗黑系列的关键宝物

这次透露出的暴雪CG的质量依然高端，请注意妹子水汪汪的眼睛

四等级困难模式 游戏深度拓展





在高难度下的装备不仅是属性不同，也会拥有独特的外观，牛逼玩家一眼就能被指认出来。

未来正式版的《暗黑3》会有4种困难模式：普通、噩梦、地狱和炼狱。

目前的封测版本有不少人抱怨难度太低，但回顾《暗黑2》的普通模式也是一样的简单。普通模式的第一章只是用带有剧情的方式让玩家熟悉游戏的操作和细节，没有什么难度可言，不但怪物攻击性低，攻击能力和技能也比较少。随着后续章节的推进，游戏难度会越来越难，怪物的警戒范围会更大，也会有更多的技能加入。

困难模式会有更深的游戏深度，除了装备上会出现新的属性之外，也会有新的任务目标要达成，怪物也会有特殊的技能组合。当然，能打到的装备也会更好，约有70%的物品只会出现在噩梦以上的等级。炼狱模式是最难的挑战，稍有不慎就会挂在其中，不过挑战炼狱模式也能获得最稀有的装备和大量的原料与金钱来从事工匠打造。

先进的现金拍卖行



2011年嘉年华上，暴雪在线技术部副总裁罗伯特·布莱登贝克（Robert Bridenbecker）透露了暗黑现金拍卖行的更多细节内容。同时，他也强调，这些功能只是目前的设计功能。到时候真实的功能还会随着游戏运营区域的法律环境和市场条件进行更改。

暴雪保证起拍手续费较低。如果转换成国内的俗语，就是“仅需五毛”。暴雪的设计团队认为大多数的装备都会以“低于10美元”的价格出售。所以这个价格比例大概也就是百分之一不到的费率。

暴雪认为一个普通玩家通过暴雪现金拍卖行出售物品，每一个季度大概可以获利50美元左右。如果玩家不想用这些钱购买游戏中的其他物品，也可以用它们购买游戏的付费下载内容，或者是战网的其他服务。最好的情况是，玩家通过现金拍卖行获得的收入最后又都返回到暴雪手里。

对于职业拍卖行商人。暴雪表示《暗黑3》的市场模式和《魔兽世界》大不相同。在《暗黑》的世界中，充满了随机的不确定性，所以价格会经常下滑崩盘。游戏物品的差异性使得许多交易是孤立的个案，大量囤积，抬价出售的手法将会很难生存。

考虑到现金拍卖行的安全性问题，暴雪也在积极地联系电信商。如果谈判顺利，之后的战网通信证可能会推出短信通知服务，随时提心你的账号的异常状态。



玩家旗帜可以代表着一个玩家的经历。这个旗帜可由许多方式来获得不同的装饰和花样。越华丽的旗帜就代表这个玩家的游戏经历越丰富。



星际2：虫群之心

在2011年暴雪嘉年华展出的版本中，暴雪透露了一些新单位和新技能。请记住《虫群之心》仍在开发中，所以下述单位和技能都有可能改变。关于游戏的最爆炸性消息要数暴雪DOTA的发布。



玩家可以这样理解虫群之心的单人战役：刀锋女王为主角的美少女养成游戏

星灵新单位





先知：

先知是从星门制造的灵能战舰，能够使用数种独特的技能来袭击或骚扰敌人。

首先它拥有掩埋技能，可以暂时让晶体矿无法被采集。另一个技能预言可以获取一个目标敌方建筑的视野，并让星灵看到该建筑正在建造的单位和正在研究的科技。它的封矿技能可以一下子封掉一排矿，对经济的影响很大的。

除此以外它还拥有相位转移技能，可以用来让目标建筑转移至其他相位，从而不能被攻击，也不能使用技能或研究科技。该技能不仅可以用来让导弹塔停止攻击，也可以用在异虫尖塔上使对方暂时不能生产异龙、感染者或升级空军。

风暴战舰：

俗称豁了牙的海盗船。风暴战舰是星灵新的主力战舰，能够对空中单位造成大量范围伤害。它也拥有普通的对地攻击能力，但主要角色是帮助取得制空权。

克隆机：

克隆机只有一个技能：将自己变形为任何非重型单位。他们生产成本高昂，所以克隆一个跳虫一定不划算，而变形为某些特殊单位，比如铁鸦、感染者或者攻城坦克则可能帮助星灵创造全新的战术。



其他改动

星灵新技能

枢纽添加了一个新技能，叫做弧光盾——该技能会临时为一个建筑提供额外的护盾和护甲，并提供一个非常类似于光子炮的武器。该武器会造成和普通光子炮一样的伤害，但只对轻甲单位有效。这项技能将有助于星灵在敌人偷袭的时候争取时间。星灵枢纽此次添加的另一新技能称为“群体召回”，该技能将令操控星灵的玩家将自己的部队从地图上的其他区域传送回星灵枢纽附近。而在召回时，被召回的那些单位有几秒的时间无法移动或进行任何动作。

退役单位：妈妈船

随着为多人游戏添加了新的单位，有时候也有必要移除一些单位或者改变一些技能来维持游戏的平衡性并消灭冗余。在目前的《虫群之心》架构中，星灵不再能生产母舰和航母了。

虫族新单位



虫群宿主：

虫群宿主是一种没有普通攻击能力的地面单位，移动非常缓慢。在潜地状态下，虫群宿主会不断放出移动缓慢的近战单位——蝗虫。茫茫多的蝗虫可以用来攻城或压制敌方的据点。这种虫子长得非常恶心，是“密集恐惧症”患者的噩梦。

飞蛇：

飞蛇是全新的飞行单位，拥有三个独特的技能。

蔽目毒云能暂时性让云里的所有地面单位射程变为近战，同时无法施展任何消耗能量的技能都。星际1的蜈蚣毒雾回来啦。

绑架技能让飞蛇可以将一个单位拉到飞蛇所处的位置。除此之外，飞蛇还拥有一个一次性的技能，称为视觉寄生。该技能可以让飞蛇的眼柄分离，并融合到任何非重型单位上，使其变成一个侦测器。

其他改动

虫族的菌毯可以污染上面的其他种族建筑。

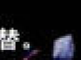
腐化者的腐化技能被一个新技能代替。新技能虹吸将允许腐化者以建筑物为目标缓慢对其造成伤害，并将伤害变成异虫的资源。

雷兽现在拥有了新的潜地冲锋技能让它们可以潜入地下然后立即浮出地面冲击目标，从而在拥挤的战场上更快地加入战斗。这个技能类似闪烁。枪兵甩大牛的日子看来是到头了。

爆虫进化出了和螳螂类似的掘地之爪，这使得它们可以在潜地状态下移动。这项进化意味着其他种族需要提高警惕，小心隐藏的爆虫堆，并随时在大部队带上侦测器。

最后，刺蛇将拥有新的升级技能，在进行该升级后，刺蛇在菌毯以外的区域的移动速度将比升级前有所提高。刺蛇这个星际1的主力说不定能焕发出第二春。

眼虫被砍掉了。它的侦测技能被飞蛇及其视觉寄生代替。



人类新单位

战狼：

战狼是小型的步行机械单位，就和《自由之翼》中的雷神类似，它拥有高效的对空武器以及溅射伤害。区别在于战狼更小、更灵敏，不过为了机动性，他相应地损失了部分射程。

战狼还持有小型能对机械单位造成额外伤害的对地武器，这使得他特别适合对付敌军的机械单位——虽然他并不适合对抗其他非机械单位。

变形版恶火：

恶火战车升级成为一个类似于维京战机的可变形单位。当切换至新的战斗模式下时，恶火会获得更多的生命值，并可对前方弧形区域造成火焰伤害。这让恶火在后期战斗中对抗大群像狂热者那样的轻型单位更加有效。当然，变形后恶火就失去了它那飞速的机动性。

粉碎者：

粉碎者是从重工厂建造的全新单位，让人类玩家可以掌控战场。在移动形态下，粉碎者没有攻击能力。

但在切换至驻扎模式之后，它可以对空对地造成范围伤害。如果友军单位进入了撕扯者的射程，武器会自动关闭。

它就相当于一个范围更大的地蟹潜伏者。在有己方单位进入范围时，它会停止伤害。

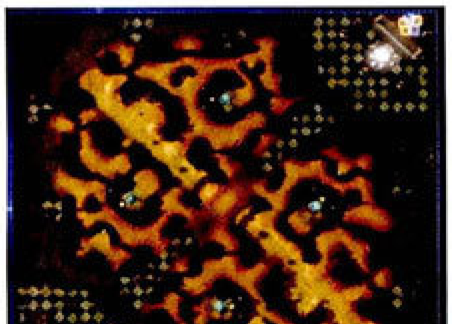
其他改动

雷神升级，虽然雷神对空对地都很强大，但它最大的问题就是……它太大、太笨重了。所以人类想到了对策：就是把它变得更大！在《虫群之心》多人游戏中，人类玩家只能同时拥有一个雷神。

不过这只全新的怪兽拥有了更为强大的对地火力，而且它可以吸收大量伤害。除此之外，人类还把雷神的对空武器换成了轰炸技能，能够对一大片区域造成巨大伤害。和攻城坦克类似，雷神架起或放下轰炸炮都需要时间。当然了，让这样的武器加入战斗需要大量投资科技。同时拥有军械库和聚变芯体才能建造雷神。

幽灵的隐形技能也进行了修改——现在隐形效果不再是切换了。现在启动隐形会一次性消耗一定的能量，并持续一段特定的时间。隐形期间能量将持续恢复，幽灵可以在不打断聚变打击引导的情况下再次隐形。

暴雪DOTA



游戏地图就是DOTA的3条路1河道、野区增加了召集点和草丛

在遥远的另一个位面，有一个小小的宇宙。在那个小宇宙中，居住着两个黑暗的神灵。他们两个一方是红色，一方是蓝色。这两个邪恶的神灵为了自己的私欲，从不同的时空绑架了许多伟大的英雄。这些英雄被迫在无休无止的战斗中拼死力战，不为了其他的目的，就是为了能获得更多的天梯分数。所有被绑架的英雄都源自于一个至高无上的存在——暴雪。

暴雪群星大乱斗



可选人物包括阿尔萨斯（王子没有死！）

无论别的DOTA游戏怎么说。暴雪DOTA光靠着他游戏中的几位大牌明星就能召唤到一大批的玩家。谁不想可看看“核弹兵大战山丘之王”之类的场景的？在暴雪的DOTA中。一系列的主角都会成为玩家能够选择的英雄。

在暴雪嘉年华上展示的版本一共包含了12位风格迥异的英雄。他们分别扮演了四类角色：坦克、输出、辅助和攻城。坦克英雄人如其名——他们装备了重型护甲，在战斗中吸收伤害并尝试控制战局；输出英雄拥有最强的攻击力，但同时也很脆弱——需要受到团队的保护；辅助英雄能够在团队作战中发挥各种不同的作用，诸如治疗、击晕和其他群体控制；攻城英雄则扮演了独特的角色，他们可以从很远的距离进行攻击，是摧毁敌方防御塔的最佳人选。他们同样也拥有范围效果的技能，使其在团队作战中能够更好的控制场面。

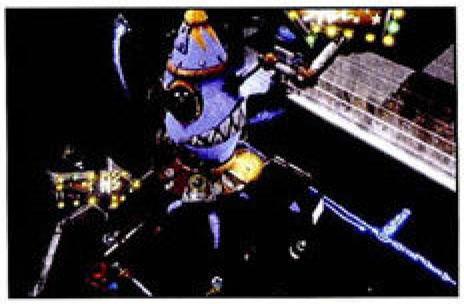


在暴雪的DOTA中，有着独特的游戏规则。首先暴雪DOTA的防御塔有着弹药限制。在耗尽弹药之后，防塔会“缩回去”停止攻击，等到慢慢恢复后再“伸出来”继续战斗。这意味着玩家可以利用防御塔的机制，想方设法耗尽塔的能量，让塔更加容易被摧毁。这一机制鼓励玩家进行更多的团队推塔行为。有效削减防御力，加快游戏节奏。



在野区怪物中，游戏加入了类似于《英雄无敌》中野外召集点的概念。当玩家打败某些野外怪物后，可以占领一个野外的生产点。这个中立怪物点会变成你那一方的势力，刷新出小兵帮助推线。野外还有一些特别强大的怪物点，如果你了他们，他们就会成为你推塔阵线中的一支强力核心。

另外，暴雪DOTA将会有着坐骑的设定。坐骑可以帮助英雄在非战斗状态中高速移动，更快的移动意味着更快的支援，大地图上的转移作战能够带动节奏，产生更多漂亮的团战。当然，移动速度的多元化细分，也会考验玩家对于角色发展的判断。



地精一定会坐着火箭赶来这个位面继续他们的买卖



目前的装备和英雄都还不多，开发完成度不高

2012 必须带上船的游戏



如果末日无法逃脱
你想给蟑螂留下点什么？

废土题材
地铁：最后的曙光



无数次拯救世界
还能不能力挽狂澜？

地球遭到攻击
质量效应3



末日之前，还有什么放不下？
看穿生命的本质吧！

死神才是唯一的神
杀手47：赦免

抗晕船，治幽闭，健脑力。
你需要带上游戏：

侠盗猎车5
阿玛拉王国
幽浮
生化奇兵
暴力辛迪加

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



死亡是万物的归宿

杀手47：赦免

总统舱 登船等级		
发售日期	2012年	潜入刺杀
游戏公司	IO/ Square Enix	
游戏特点	逆向推理 反刑侦	

推荐人群：喜欢动脑的人 面对末日感受到生命脆弱的玩家

作为一个职业杀手，47在过去的日子里带走了许多人的生命。“世界末日”这种事情，对于他来说只是一场“团购”而已。如果你在世界末日之前有什么放不下的，请玩这款游戏，它让你有勇气藐视一切；如果你在世界末日之后有什么放不下的，请玩这款游戏，它让你理解：死亡本是万物的归宿。

末日将近 杀手再现

销声匿迹了很长一段时间之后，光头探员47号再次进入了人们的视线。上一代作品《杀手47：血钱》的结尾，整个ICA杀手组织相关的恩怨已经解开，47的身份也进一步明朗。接下来，这个光头的男人不再需要过那种杀人赚钱的日子。然而，这个世界上的败类和渣滓是永远也不杀不完的。作为一个基因工程的“创造物”，杀手47想要过普通人的生活显然不太可能。沉寂了一段时间之后，光头又回到了这份很有前途的职业中来。他继续身穿那套黑西装、白衬衫，戴着鲜红色的领带，向全世界的玩家展示他光溜溜的后脑勺和他无与伦比的谋杀技术。

相关制作人员表示：《杀手47：赦免》将会有比前作更多的人物对白和更加丰富的故事情节。这一代的游戏将会专注于发掘人物内心的世界。在每一次的任务当中，玩家可以细细品味，尝试了解47是一个怎么样的人。随着每一个刺杀任务的进行，玩家会发现47又被牵涉进了一连串的阴谋之中。他身上的谜团也并没有完全散去。

至于游戏表现力方面，《Hitman 5》这次是采用了最新的冰川2（Glacier2）引擎。如同前四次开发时一样，该引擎也得到了大幅度的强化。冰川2支持基于物理环境的极为真实的视觉互动效果。玩家们一定很愿意看到：杀手的西装比之前更加挺括，动作比之前更加流畅自然（当然，也有玩家表示，47一贯的僵硬的走路姿态正是他的个人特色。克隆人就应该是这样走路的。）在材质品质和光影处理上，冰川2引擎可以说是完全符合DX11时代的标准。这种画面的提升在游戏某些“大场面”的火爆战斗中特别能够体现出来。

唯一的坏消息是：能够畅玩上一代杀手系列的主机到了这一代可能会有升级的需要。

在游戏音乐和音效方面，《杀手》系列一直就有傲人的优良传统。《杀手4》的原声音乐被无数玩家疯狂地热爱着。本次的声音效果将继承前作磅礴大气的音乐风格，同时又在紧张的气氛中加入“怜悯”的副基调。相信《杀手47：赦免》一定会是感染力极强的一款游戏。



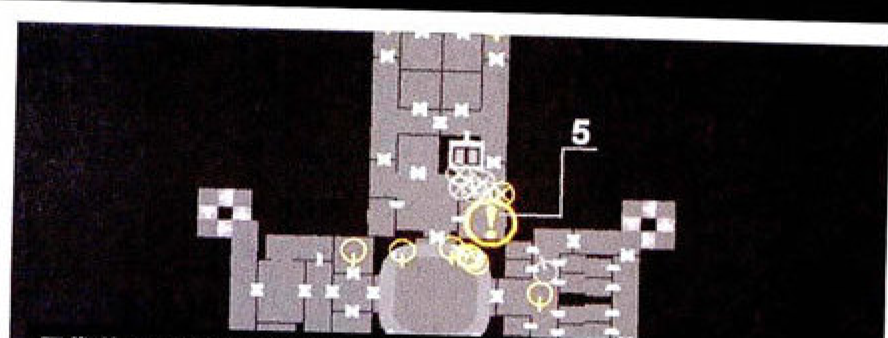
世界末日，杀手仍将继续他的事业。虽说“那个日子”就要到来，每个人都难逃一死——但是某些人必须死得更早些



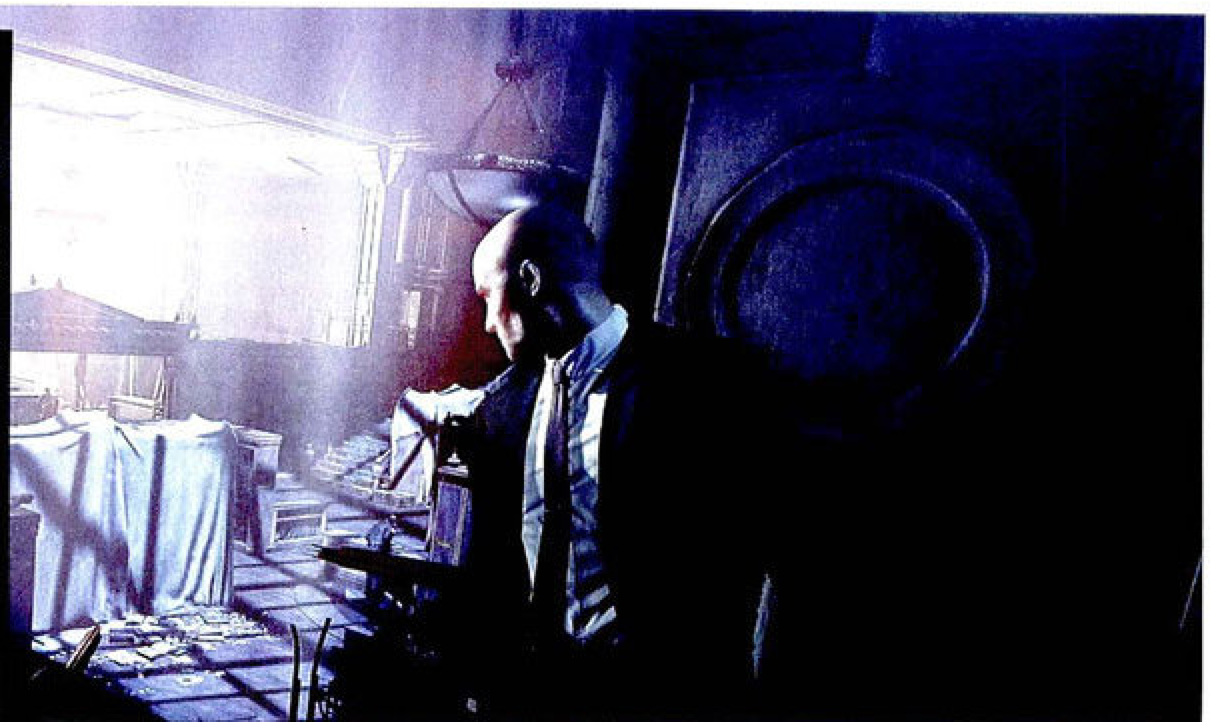
全新的“直觉”系统将会代替原有的卫星地图，杀手47可以凭借自己的超常本能看穿障碍物，观察远处守卫的行动。



除了看见墙后的人，“直觉”系统还能描绘守卫的行动轨迹，让47能预判对方走位。这种设定帮助玩家更好地隐藏自己，加快游戏的节奏。



历代的卫星地图系统给人了留下了深刻印象，但是反复观察地图上NPC的走位规律耗费了玩家大量时间。本次的地图能否保留还是一个未知数。



隐匿和战斗

杀手系列的一贯作风就是强调潜行。游戏的最高境界是不用一枪一弹，神不知鬼不觉的干掉目标，而不伤害其他任何人，而且让目标的死亡看上去像是意外而不是谋杀。在《赦免》里，玩家照例可以把这种“你看不见我”的玩法发挥到极致。平时的任务中有许多安静的办法消灭目标，比如用匕首、厨刀、锤子、电线、毒药和石膏雕像等，或者是把目标从阳台上突然推下去。如果你在执行任务的时候，把现场搞得一塌糊涂惨不忍睹，就会显得你很不专业。

当然，更糟糕的就是你触动了警报，引起了大范围的警觉。这种情况下会有大批的守卫力量向你开火。但是《杀手》游戏不会这样简单地抛弃你。潜行被发现后的游戏就成了一个“第三人称射击游戏”。有关枪械的部分在《杀手》系列中也是经过精心制作。枪械的多样和逼真让人几乎忘记了——其实在这款游戏中，掏枪对射就是一种失败！

有关工作人员称：“在《血钱》中有盲目崇拜枪支的情况。在有些关卡你可以获得大量金钱，进而可以将‘Silverballer’提升到满级，使得你不再需要游戏中的其他任何枪支。这样搞很不平衡。其实设计师的初衷是枪支并非那么有用，所以一把枪械打天下这种事情在本作中不会发生了。

对于一个高水平的杀手来说，悄悄地接近目标并不是什么难事。47可以利用新增的“直觉”系统发掘环境中的可供藏身的地点。例如，你可以趁守卫走过来之前，攀上挡雨板的顶部；或者是抓住楼梯的护手，从意想不到的角度接近目标。类似的机会在游戏中相当丰富，玩家可以自己探索行进的路线。

总的来说，杀手47的世界仍将是一个非线性的，高度自由的开放世界。玩家可以尽情发挥想象，利用手边所有的资源，设计出最完美的谋杀案。



万不得已的情况下，杀手也能挟持人质



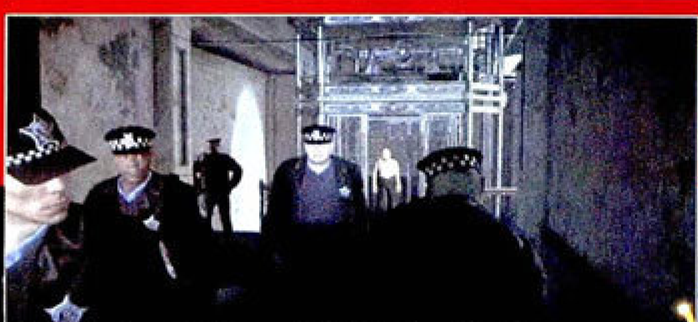
杀手系列的射击感不输给任何一款FPS大作

新AI智能强化

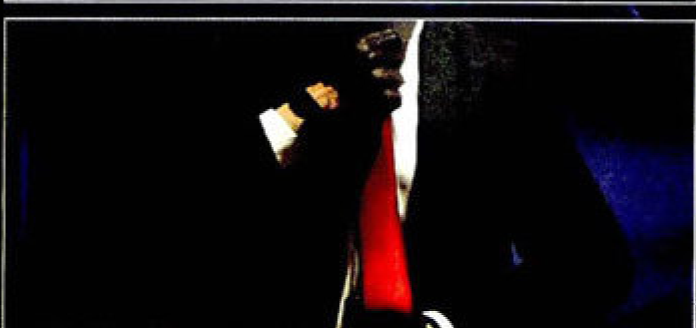
《赦免》中的AI被重做了。之前的作品中，AI守卫有一点儿过于紧张。有时候，即使探员47仅仅是在他们的视线里出现，那些配枪的守卫就会立刻冲着你射击。在《赦免》里，如果警察没有发现被杀掉的被害者，他们对光头哥的反应将会相当平淡。即使你出现在不该出现的地方，他们也只是尝试逮捕你，而不是直接向你开火。

在前作中，你在地图的小角落犯个错误就能满盘皆输，整个地图的敌人都会向你冲来。本作中的AI会更加倾向“灰色”性格，能够允许玩家犯一些小错误。这更像是现实中人们的反应。

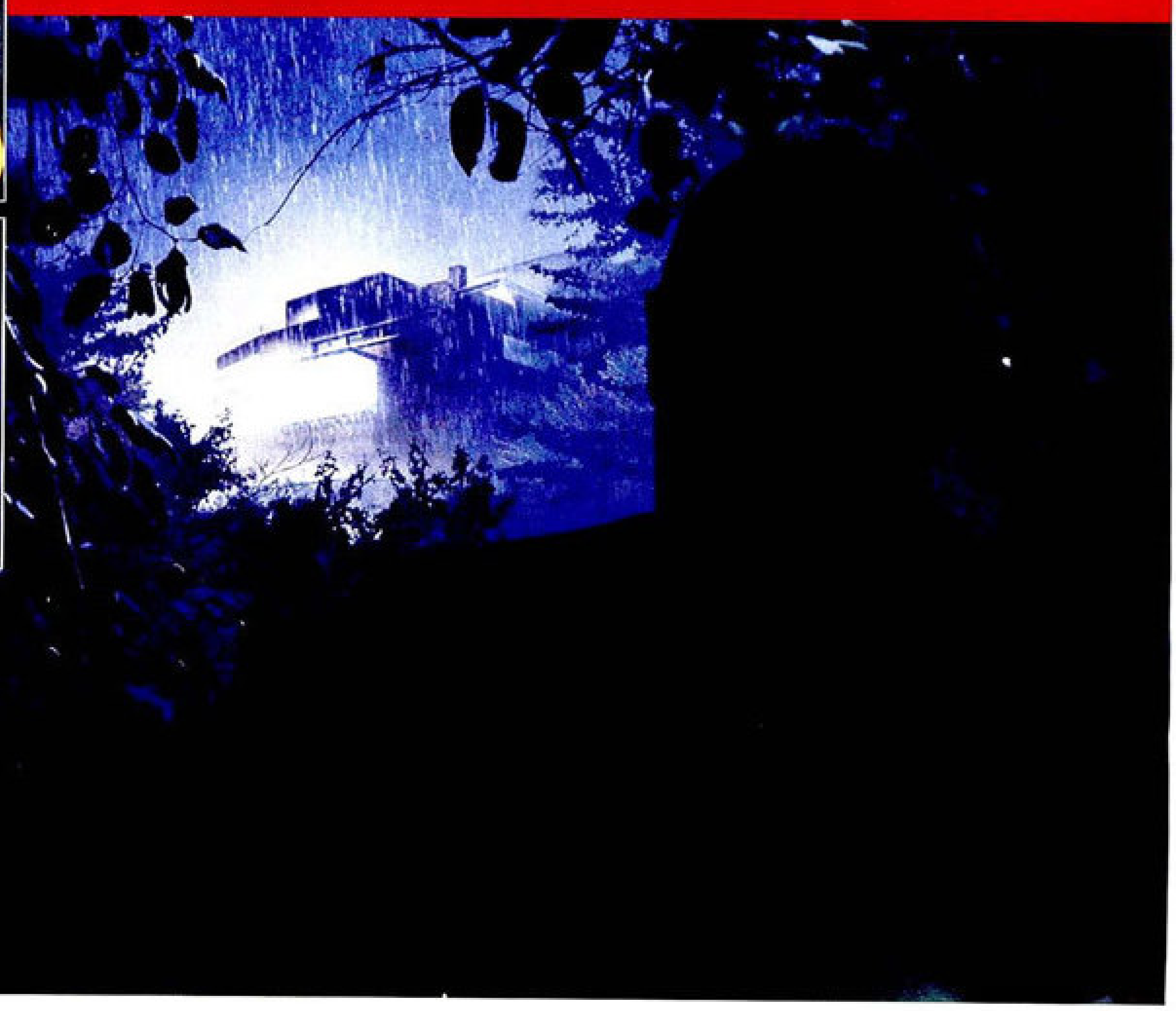
对于玩家常用的“换装”能力，《赦免》中也有继承。玩家仍然要花精力处理那些被放倒的可怜虫。藏匿尸体（或者被绑者）的位置也已经重新安排。《血钱》中到处都能见到的安全盒已经被重做了。玩家可以花时间自己在环境中发现适当的藏匿地点。



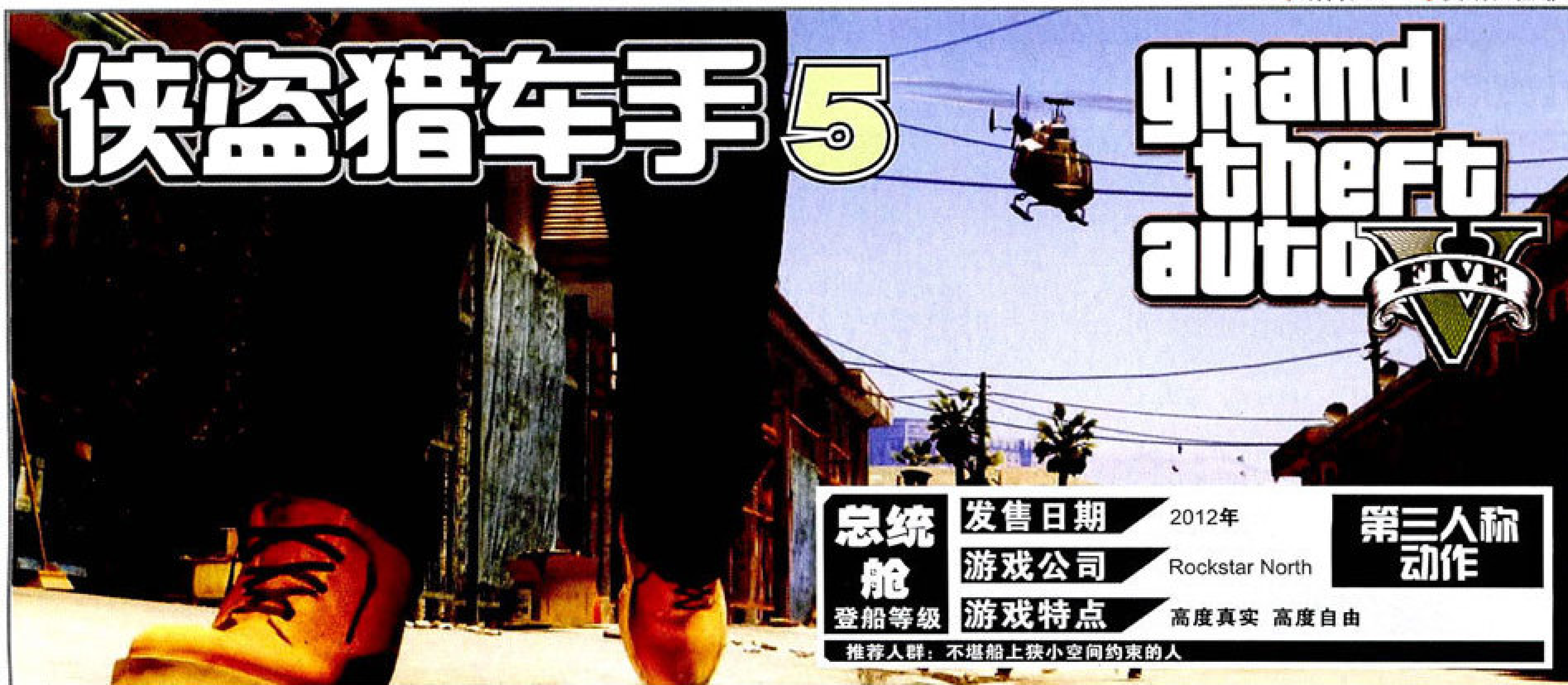
换装之后，屏幕右下会有伪装条，被看穿就不好了



“意外”过后，目击者只看见一个正经人离开了现场



侠盗猎车手5



总统舱 登船等级	发售日期	2012年	第三人称动作
	游戏公司	Rockstar North	
	游戏特点	高度真实 高度自由	

推荐人群：不堪船上狭小空间约束的人

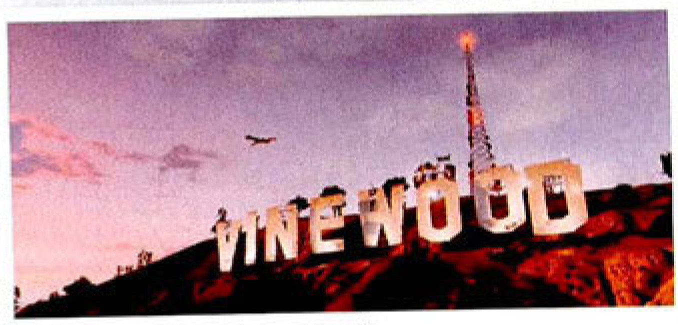
如果说有一款游戏必须被带上船，那么它就是《侠盗猎车5》。在GTA的世界里，玩家可以自由地活着。游戏提供的不仅仅是几个任务，几次打斗，而是一整段的模拟人生。



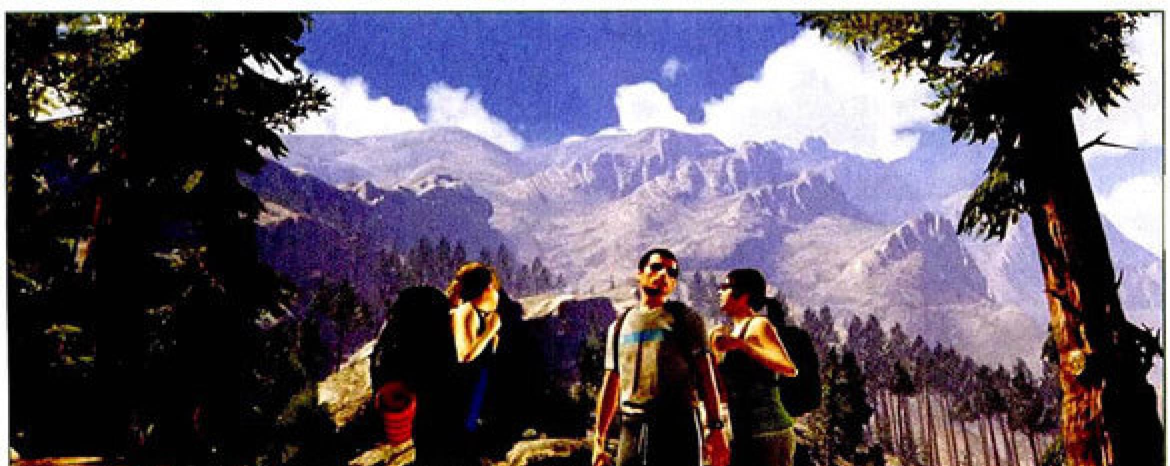
GTA5的色彩风格将会有所变化，之前的暗色调和漫画风格将会转变为更加华丽和更加明朗的写实风格

美丽的新世界

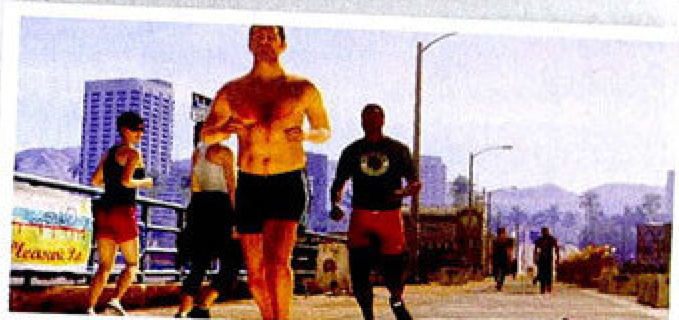
游戏设定在南加利福尼亚，混合了圣安地列斯、旧金山、拉斯维加斯、洛杉矶（名称更改为“Los Santos”）。其中以洛杉矶为主体，规模外围还包括山岭、乡村、沙滩。地图规模超越了《GTA》系列任何一款作品，大小为《GTA4》的自由城的4倍。R星加入了更多的可进入的建筑，例如大型购物中心、大学、警察局、医院，还包括城市的整个下水道系统。游戏战役模式的后期就包括一项下水道的任务。《侠盗猎车5》的森林场景比《荒野大镖客》还要华丽，互动细节包括伐木等。玩家可以看见NPC们在营地里游戏，遇见骑车路过的人，参与蹦极和皮划艇等活动。水面效果和花草树木的细节效果非常棒。



好莱坞名称改为“Vinewood”



前作中不常见的野外场景也将出现在本次游戏中



环境元素增强后，自然生成了更加开放自由的世界。城市充满了非常多的NPC，例如慢跑的，遛狗的，街头打斗的，被警察追捕的，洗车的，修路的，搬家的等等。

交通工具品种多样

本作中的载具依然会坚持多样化的路线。目前已知加入的载具有喷气式飞机和水上摩托等。传统载具“汽车”的相关功能也得到了加强。车辆可以改装、维修，有时你还得去加油。现在也有技能值的概念，例如你驾摩托车越久，那么摩托车的技能值就会增加，像武器一样。



游戏将包含更多的飞行载具。不知道能不能驾驶穿越高架桥（2012？）



日常生活丰富多彩


高尔夫球也被认为是本作中加入的休闲小游戏

游戏包含从狗到牛等宠物，这是GTA系列首次引入宠物。暂不清楚是否可伤害这些动物，不过游戏公司可能不会触碰动物保护协会的这方面内容。

在消遣时间的小游戏方面。《GTA5》的迷你游戏包括篮球，减肥运动，赌博，搏击，游泳，攀岩，高空跳伞等。据传城市的街面和酒店附近还能见到某些可怜的“失足妇女”。


靓车一直就是把妹的利器


侠盗猎车的核心就是：抢辆价值连城的跑车，飞飙着逃脱警察的追捕

无尽的鬼混

本次作品中，干坏事的机会依然摆在你面前，如果你不怕经常蹲号子或者良心的谴责，也可尝试这些邪恶的任务。比如你可以通过撬锁进入一些建筑，入室盗窃。

首先要提醒你，本次的警察更加愈发无比真实。如果你在周围没有警察的情况下犯罪，那么不会出现前作的1星警报。但是一旦他们开始追捕你，你也别想当面油漆一下车辆就能逃脱。警察追捕你的方式将包括例如烟雾弹、警犬和防暴盾牌特警。如果你躲在屋内，他们还会强行进入。

本作的武器加入了火焰喷射器，遥控炸弹等。街道上的物品也可作为武器，博物馆还包括可偷盗的古剑。但是如果场面被你搞砸了，各种重型装备的警察依然会对你穷追不舍。这个时候大概就算是劫持人质作为肉盾也帮不了你了。


艰难时事，逼人干一些铤而走险的事情


在那个世界，细小的罪犯就在你身边


游戏中也能看到因为经济衰败而遭受疾苦的人们

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



阿马拉王国：惩罚

头等舱 登船等级		
发售日期	2012年2月7日	RPG
游戏公司	Big Huge Games/EA	
游戏特点	经典西式RPG 非线性世界	

推荐人群：上船后有许多闲暇的玩家，愿意花时间探索的人

《阿马拉王国：惩罚》是一款大型RPG游戏。上船之后，如果你有大把的空闲时间，那么就可以玩玩这款游戏。它可以让你接触一个不同的世界，为今后人类的复兴做好准备。

RPG钻研虫的大餐

本款游戏的世界设定庞大，阿马拉王国是一个有着一万年历史背景支持的独立世界。它的创立者是著名的R.A. 萨尔瓦多（冰风谷和黑暗精灵系列的作者。美国奇幻小说巨头，22次登上最畅销作者的宝座。）在这个充满着魔法和危险的世界中，游戏埋设下了多条强大的故事线。玩家可以在游戏中书写自己的传奇故事。

据透露，游戏的一开始，主人公将从尸堆中复活。在冥界的短暂经历给他留下了常人所不知的特殊影响，也让他跳出了阿玛拉所有生物都已经注定的宿命。玩家在阿玛拉王国的所作所为会改变周围人士的命运，从而改变整个世界。

为了体现这种对自己命运的自主把握，游戏给予了玩家很大的自由选择权。有的游戏要求玩家必须一开始就选定主角职业，比如战士或法师；但《阿玛拉王国》没有这种职业锁定限制。

本作采用一种名为"命数"的系统取代传统职业设定。具体来说，根据玩家升级后投入天赋点数的领域，角色会解锁相应的"命数"职业，以使玩家先前投入的点数发挥更明显效果。游戏里共有40种"命数"，涵盖了所有的选择和选项。参与不同的任务和冒险将会获得独特的"命数"。最终结果足以确保玩家真切感到他们是在参与自创主角的培养。这种改变要比之前的把"把所有天赋投入法伤属性"有意思。


游戏世界永远有着许多东西等着你去探索，茫茫多

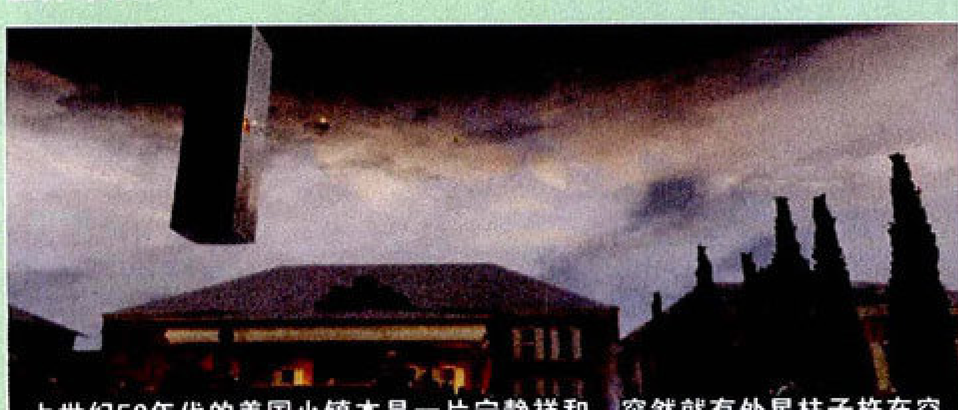


幽浮

二等舱 登船等级		
发售日期	2012年	惊秫射击
游戏公司	2K Games	
游戏特点	外星人入侵 穿越	

推荐人群：想和外星人取得联系的人 胆子大的玩家

如果世界末日之后，您还有幸生存了下来，那么就该考虑考虑和外星人交流的问题了。《幽浮（XCOM）》是一款上世纪经典作品的重制版。在游戏中，玩家可以穿越到50年底的美国，接触大批外星人。不过要小心，说不定它们也会带来世界末日。


上世纪50年代的美国小镇本是一片宁静祥和，突然就有外星柱子杵在空中，强烈的反差带来了视觉冲击力

平静生活中的无限恐怖

2K Games宣布由2K Marin工作室开发的科幻惊悚游戏 XCOM 计划会在2012年度计划上市 和它曾经轰动一时的原版作品不同，这次的作品不再是战略游戏，而是一款第一人称射击游戏，带给玩家的则是快节奏的射击体验，以及角色导向型的剧情发展

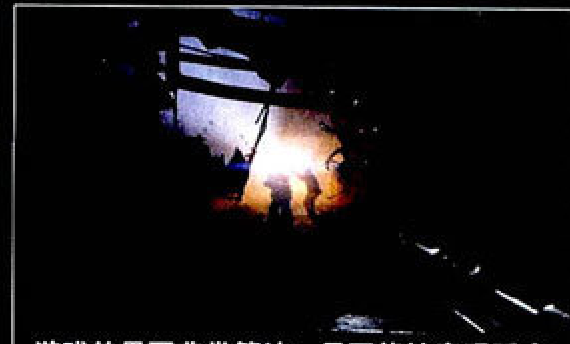
本作的故事发生在假想的1950年代的美国 这个时代给人留下的最大印象是人们的纯真、居民房、小草坪、白色的栅栏，以及逐渐兴起的阴谋论 玩家扮演的角色是特工威廉・卡特，他就是XCOM的首脑，这是一个秘密的政府部门，专门从事与外星人战斗的任务，研究每一个发现外星人的事件，拯救被抓走的平民，收集关于外星人的线索，用于研究目的

在本作中玩家控制一群人类自由战士，对抗外星人的入侵，投入到惨烈的战争之中 通过研究外星人的信息，可以获得更强的实验武器 游戏中的地图是随机生成的，外星人的数量与种类众多 在游戏中，玩家还可以使用外星人的技术，研究出超强的试验型武器投入到战斗。


外星人的科技总是非常抽象，玩家在游戏中也有机会使用这些魔法一般的科技



《地铁：最后的曙光》是《地铁2033》的后续作品，两者同样发生于世界末日之后的俄国地下铁，特别适合在2012年逃上船之后欣赏。



游戏的界面非常简洁，尽可能地表现孤寂无助的感觉。

故事发生于《地铁：2033》之后不久。《最后的曙光》避开了前作所基于的原著的设定，编排出了自己的剧情。主人公Artyom现在已经成为了游骑兵的全权代表，并仍然与前作中的一个同伴Khan混在一起。二人可能会在某个德意志坚守的地下区域活动。

潜行的制作在前作中是一大败笔，尽管敌人的行动轨迹不定，但依然很容易被人看出来有规律可循。本作的AI在很多方面有了改进，使潜行方式不像以前那么令人失望。对潜行模式的改进体现在Artyom增加了几项新能力。比如，灯泡、蜡烛或其他发光源离主角距离较近，他就可以与之产生互动，动手将光源悄悄的弄灭。另一方面，主角将随身携带有一支打火机，可以用来点燃可燃物体。放火导致敌人惊慌失措，Artyom就有机会绕到他们背后进行逐一暗杀。

如果你喜欢《地铁2033》，最后的曙光将含有大量与前作风格相同的令人难忘的线性化动作场面。如果你没玩过《地铁2033》，那么在2012年也可以尝试一下这款续作。它可能会让你看到另一种末日的结局。

地铁：最后的曙光

二等舱 登船等级	发售日期	2012年	FPS
	游戏公司	4A Games	
	游戏特点	雕琢细致的废土环境	

推荐人群：想看看末日后世界的人



末日之后的日子，人类艰难的在地下隧道里求生，而地面属于往日的废墟和变异的怪物

生化奇兵：无限

《无限》是生化奇兵系列的第三部作品，但是和前两部作品的联系并不那么紧密。本次玩家将会身处一座空中之城，亲身经历一段紧张刺激的冒险。

游戏的背景设置是美国成为了世界霸主，在1900年打造了飞行城市哥伦比亚（Columbia）。而后，因为一次失败的尝试导致这座城市消失在云中，不知去了何方。玩家扮演一名侦探，他来到这座迷失之城，要救出一位自小就被监禁在此地的女孩伊丽莎白。在逃亡冒险的行动中，玩家需要进行高速的空中战斗、室内搏斗以及云中的格斗，还会得到更多新的武器和能力。

头等舱 登船等级	发售日期	2012年2月	冒险射击
	游戏公司	2K Game	
	游戏特点	蒸汽朋克　玩法创新	

推荐人群：浪漫怀旧的人 反乌托邦人士



欢迎来到哥伦比亚城：悬浮于空，隐匿于云。这地方的风景和你以前到过的地方都不一样。希望您喜欢这段旅途



因为是空中之城，游戏的主要交通工具是索道，玩家需要自主操控，在轨道之间切换滑行



女主角的身世和这个城市有着紧密的联系，同时她还有“撕裂”空间的超能力



一样是射击游戏，生化奇兵的风格让人仿佛穿越到了某个平行宇宙



质量效应3

跳票的大作《质量效应3》将会在2012年发售。前两次的游戏中，主角都是在宇宙的深处和外星人战斗，而这一次，战火将会烧到地球。又是一次在末日边缘拯救世界的机会。

头等舱 登船等级

发售日期	2012年3月6日
游戏公司	BioWare
游戏特点	打败外星人 拯救全世界

RPG+TPS

推荐人群：即使陷入绝境依然有战斗信念的人 科幻粉丝

反泡菜型RPG

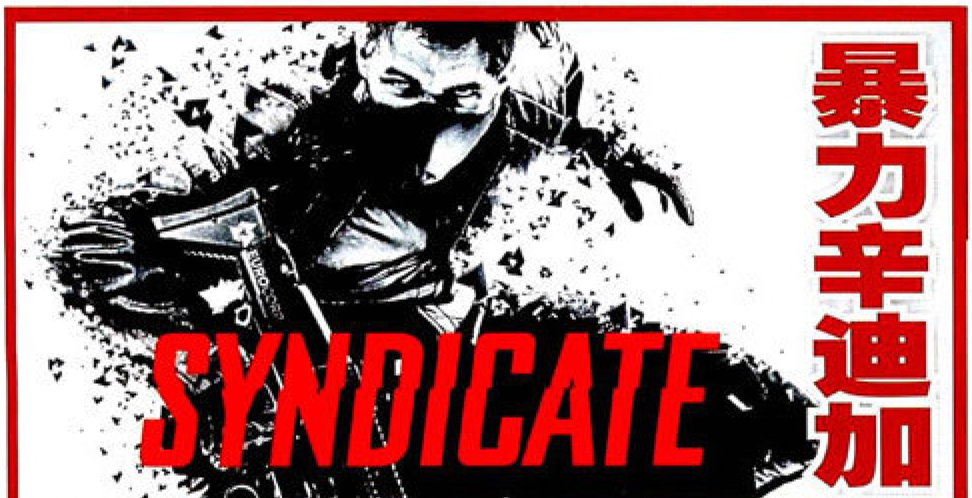
不同的人对于RPG有着不同的认识。有些人对RPG的定义是，在其中可以买一大堆装备提升角色实力，并花大把的时间反复劳动，增强数值——《质量效应》并不是这样。在《质量效应3》中，设计师把游戏的重点放到了RPG游戏性的表现上：通过探索体验到完美感受、激烈的战斗、有深度的可改变的非线性情节，以及丰富的护甲武器外貌定制。这种风格的游戏应该会受到玩家们的欢迎。

《质量效应3》延续了三部曲中前两部的情节。《质量效应3》中，人类的故乡地球危在旦夕，在一个遥远的宇宙外，一群可怕的机器种族开始了他们消灭人类的任务。指挥官的约翰·薛帕德（John·Shepard），作为联盟的一名海军陆战队员兼唯一的人类精英幽灵，将担负起拯救地球的重任，他将寻求与宇宙内的所有文明联合起来对抗这个神秘的外来种族。

在游戏的流程中，预先塑造了1000多个转折的节点。由于玩家的选择，最终结局可能会大不相同。外星人大获全胜，地球陷入末日的结局也可能发生。人类的未来就靠你了，少年。


在游戏中可以看到未来的伦敦遭受了机械外星人的袭击，全世界陷入了危机之中


游戏的主要元素是RPG冒险，但同时也会加入第三人称射击元素。强化后的虚幻引擎3.5给了游戏漂亮的画面



暴力辛迪加

游戏的背景被安置在2069年。当时的世界经历了某一种巨大变革（世界末日？）这款游戏适合在末日后拿出来，蹲在诺亚方舟的船舱里把玩——后现代的图像和让人窒息的压迫感一定会让你泪流满面。

头等舱 登船等级

发售日期	2012年2月21日
游戏公司	Starbreeze AB
游戏特点	科幻射击 赛博朋克

FPS

推荐人群：具有反抗精神，反垄断的玩家


上一代游戏画面

《暴力辛迪加》是一款科幻风格的即时战术游戏，是比《盟军敢死队》还早的RTT类游戏，玩家需要操作一小队人马完成不可能的任务，该游戏于1993年由EA发行，属于牛蛙工作室的经典之一。这次的新作是曾经那个《暴力辛迪加》游戏的重制版。新的游戏变成了目前热门的FPS，还支持4人线上合作模式：与你的好友一起，登陆网络进行合作战斗。


在这个FPS泛滥的年代，辛迪加中的射击元素更注重策略和技能搭配

在《暴力辛迪加》里，整个世界落入了几家大型企业的控制之中。这几家大型集团公司主导着市场上所有的资源，没有人敢质疑他们的意图或者行动。

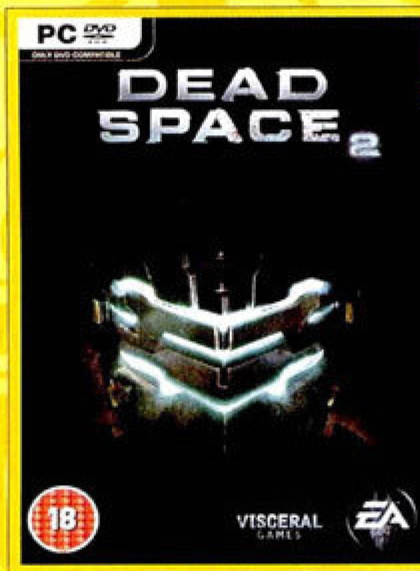
高度集中的资源也带来了高度密集的数字网络。一切都是数字化的，所有的东西都被数字网络连接在一起：包括人。玩家在游戏中的战斗不仅限于手中的枪械，还要用到脑中的芯片。名为“DART 6”的生物芯片被植入在每一个人的脑中。玩家可以利用自己的芯片加快神经反应，达到减缓主观时间流失的效果；还可以通过芯片破解敌方的防御系统，让敌人的自动化防御机械为你所用。最让人恶心的是：玩家可以黑掉敌人脑中的芯片，让敌人暂时被你精神控制。邪恶的玩家可以控制敌人的心智，让他们背叛自己的朋友，或者拔枪自杀。

2011 单机游戏年鉴 第四弹 BOOM



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

1月 January



死亡空间2 DEAD SPACE 2

游戏特点 恐怖 **制作公司** Visceral Games ■ 2011-01-25发售
推荐人群 惊悚类游戏爱好的玩家 ■ 第三人称射击

《死亡空间2》的故事发生在《死亡空间》第一作剧情的3年之后，但是主人公Isaac并没有多少时间可以放松。虽然他从危险中成功逃脱，但是他的精神受到了很大的影响，而他的使命也还没有结束，那些本应消失了的异形由于一些未知的原因又重新出现了。






Spellforce 2:Faith in Destiny 咒语力量2：命运信仰

游戏特点 奇幻世界
制作公司 DreamCatcher Interactive
■ 2011-01-30发售 ■ 角色扮演
推荐人群 惊悚类游戏爱好的玩家

咒语力量的第二部资料片，本作将为咒语力量系列的剧情写下新的篇章，众多老面孔将在本作中回归，主角Avatar也将继续自己的命运旅程。

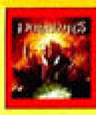





Breach 突破
游戏特点 火爆枪战 **制作公司** Atomic Games **推荐人群** 多人射击爱好者
■ 2011-1-25发售 ■ 第一人称射击



Emergency 2012 急难先锋2012
游戏特点 灾难救援 **制作公司** uadriga Games **推荐人群** 喜欢在灾难中拯救众人的玩家
■ 2011-01-30发售 ■ 策略模拟



Dungeons 地下城
游戏特点 魔王统治 **制作公司** Realmforge **推荐人群** 想要挖洞做魔王的玩家
■ 2011-01-26发售 ■ 策略战棋



Emergency 2012 愤怒的小鸟
游戏特点 小鸟也愤怒 **制作公司** Rovio Mobile **推荐人群** 喜欢打猪头的玩家
■ 2011-01-06发售 ■ 重力射击



轩辕剑外传：云之遥
游戏特点 三国世界观 **制作公司** 大宇软件 **推荐人群** 国产游戏爱好者
■ 2011-01-1发售 ■ 角色扮演



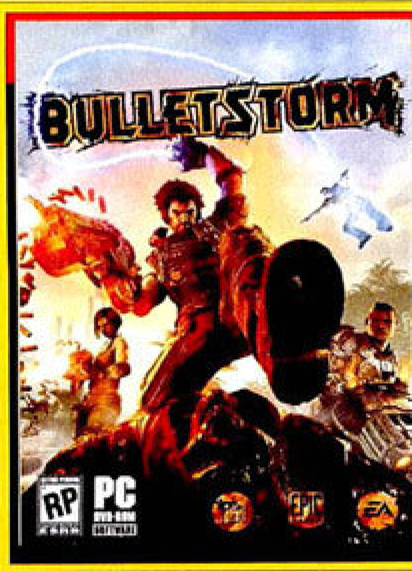
魔能 Magicka

游戏特点 法师再现
制作公司 Arrowhead Game Studios
■ 2011-01-26发售 ■ 动作冒险
推荐人群 爱做法师梦的冒险者

基于挪威神话幻想世界的动作冒险RPG，玩家要扮演巫师去被赋予神圣的使命阻止黑暗男巫利用他召唤的恶魔将这个世界带入混乱。




2月 February

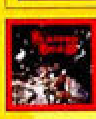


子弹风暴 Bulletstorm

游戏特点 火爆战场 **制作公司** People Can Fly ■ 2011-2-22发售
推荐人群 喜欢疯狂战斗的射击玩家 ■ 第一人称射击

游戏运用Unreal Engine 3 科技，结合特殊射击系统.主要描述身处在一个遭到废弃的“乐园”中的人们，被成群的突变体与食人生物的围绕，他们必须在这个星球上存活下来，并且向送他们来到这个“乐园”的男人来复仇。



Trapped Dead 僵尸困境
游戏特点 僵尸来袭 **制作公司** Headup Games **推荐人群** 觉得与僵尸斗其乐无穷的玩家
■ 2011-2-25发售 ■ 即时战略



Test Drive Unlimited 2 无限试驾2
游戏特点 无尽开车 **制作公司** Eden Studios **推荐人群** 想要无限开车的玩家
■ 2011-2-8发售 ■ 赛车竞速



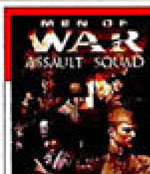
Fate of the World 世界的命运
游戏特点 全球管理 **制作公司** Red Redemption **推荐人群** 喜欢策划经营的玩家
■ 2011-2-8发售 ■ 策略模拟



Two Worlds Ⅱ 两个世界2
游戏特点 幻想世界 **制作公司** TopWare Interactive **推荐人群** 喜欢疯狂战斗的射击玩家
■ 2011-01-06发售 ■ 角色扮演



Painkiller Redemption 止痛药：救赎
游戏特点 永恒杀戮 **制作公司** DreamCatcher Int. **推荐人群** 喜欢疯狂射击成群怪物的玩家
■ 2011-2-25发售 ■ 第一人称射击



Man of War：Assault Squad 战争之人：突击小队

游戏特点 二战重现
制作公司 Best Way
■ 2011-2-25发售 ■ 即时战略
推荐人群 喜欢疯狂射击成群怪物的玩家

当年颇受好评的二战背景即时战略游戏《二战英雄》以及《战争真相》的续作，玩家可以在多人模式中体验原作里所有的战役。



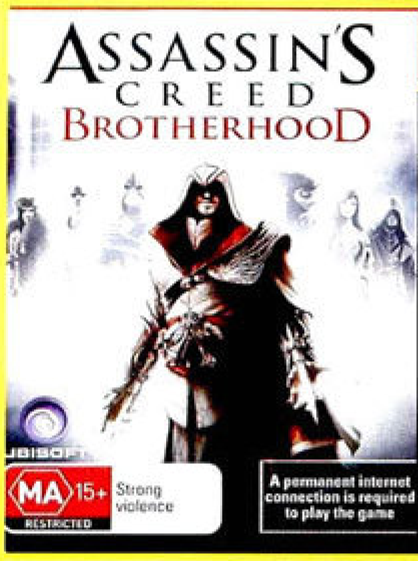
LEGO Star Wars III：The Clone Wars 乐高星球大战3：克隆战争

游戏特点 乐高战士
制作公司 Traveller's Tales LucasArts
■ 2011-2-8发售 ■ 即时战略
推荐人群 乐高的无尽爱好者

广受玩家喜爱的乐高系列新篇章，这回登场的是“星球大战”第三弹《乐高星球大战3：克隆战争》。结合之前乐高游戏的成功元素，并加入崭新玩法，可说是动作性和娱乐性满点的及大成之作。



3月 March



刺客信条：兄弟会

游戏特点 刺客无敌 **制作公司** 育碧 ■ 2011-3-17发售
推荐人群 刺客信条系列一直以来的玩家 ■ 动作冒险

继《刺客信条2》之后的延续作品，不过这并不是正统的《刺客信条3》，《刺客信条：兄弟会》的一大特色就是加入了对多人模式的支持。





Major League Baseball 2K11 美国职业棒球大联盟2K11

游戏特点 棒球模拟
制作公司 2K Sports
■ 2011-3-16发售 ■ 体育竞技
推荐人群 热爱运动类游戏的玩家

游戏不但收录美国职棒大联盟MLB公认授权的2011年度最新选手数据之外，玩家们还可以自由选择自己喜欢的球团跟选手来进行比赛。






Dragon Age 2 龙腾世纪2

游戏特点 快餐续作 **制作公司** BioWare **推荐人群** 之前的龙腾世纪玩家
■ 2011-3-8发售 ■ 角色扮演



Homefront 国土防线

游戏特点 现代战争 **制作公司** Kaos Studios **推荐人群** 射击游戏和喜欢特别剧情的玩家
■ 2011-3-15发售 ■ 第一人称射击



Crysis 2 孤岛危机2

游戏特点 显卡危机 **制作公司** Crytek Studios **推荐人群** 喜欢华丽的射击游戏
■ 2011-3-22发售 ■ 第一人称射击



Stronghold 3 要塞3

游戏特点 城堡建设 **制作公司** FireFly Studios **推荐人群** 中世纪和城堡文化爱好者
■ 2011-3-31发售 ■ 即时战略



The First Templar 第一圣殿骑士

游戏特点 骑士扮演 **制作公司** Haemimont **推荐人群** 想要尝试骑士风采的玩家
■ 2011-3-31发售 ■ 动作冒险

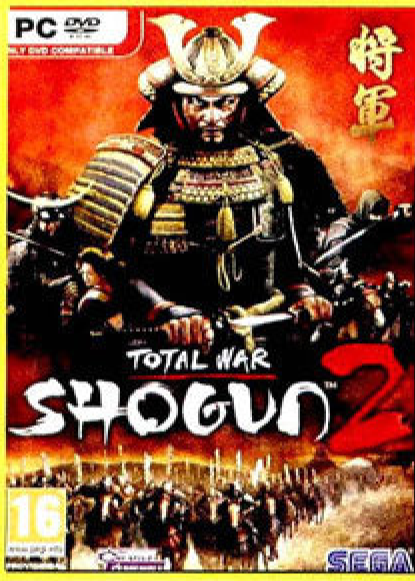


The Sims Medieval 模拟人生：中世纪

游戏特点 中世纪再现
制作公司 EA
■ 2011-3-22发售 ■ 模拟经营
推荐人群 玩过或者没玩过模拟人生的玩家都推荐

允许玩家创建自己的英雄，经历冒险，建立并掌控自己的王国，还可以在游戏中控制各种“英雄市民”角色。



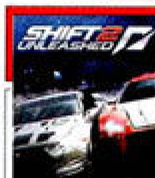


全面战争：幕府将军2

游戏特点 战国 **制作公司** CreativeAssembly ■ 2011-3-15发售
推荐人群 喜欢策略制霸和日本战国 ■ 策略

你的任务就是扮演一名战国时代的大名，培植亲信，建立军队，通过外交、经济、暗杀等手段，逐步达到你的目的。



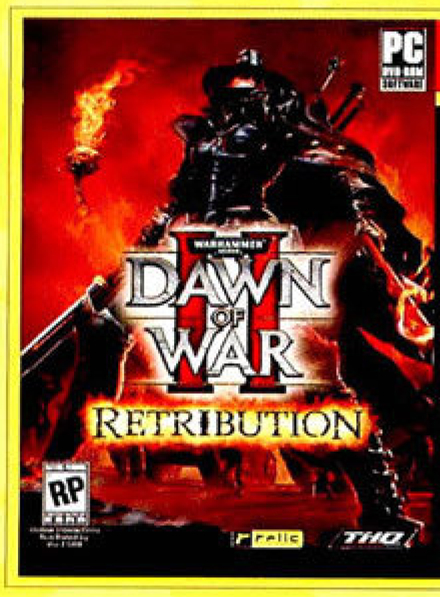



Need for Speed: Shift 2 Unleashed 极品飞车15：变速2

游戏特点 名车模拟竞赛
制作公司 Slightly Mad
■ 2011-3-29发售 ■ 赛车竞速
推荐人群 极品飞车系列和赛车玩家

最新的特点就是引入了“头盔视角”功能，采用安装在头盔的雨眉部位的摄像头为视野基准，将会加入人体仿真动态物理学，完全让玩家达到身临其境的仿真驾驶体验。



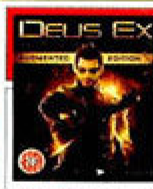



战锤40K：战争黎明2-惩罚

游戏特点 热血战斗 **制作公司** Relic ■ 2011-3-4发售
推荐人群 战锤系列的爱好者 ■ 即时战略

《战争黎明2》的第二个资料片，帝国卫队闪亮登场，剧情系统进行了重大的修改，一起来体验战锤的激情吧。的异形由于一些未知的原因又重新出现了。





Deus Ex: Human Revolution 杀出重围3：人类革命

游戏特点 未来战士
制作公司 Eidos Studios
■ 2011-3-10发售 ■ 第一人称射击
推荐人群 喜欢科幻射击类游戏的玩家

2027年，《杀出重围》初代中事件发生之前的25年，初代中的纳米科技此时还未被完全开发出来。而此时的人类会在自己身上安装一些机械附件，来增加自身的观察和战斗能力。




4月 April

黑暗孢子 Darkspore



游戏特点 未来银河 **制作公司** EA ■ 2011-4-23发售
推荐人群 喜欢科幻气氛的RPG玩家 ■ 角色扮演

节奏明快，玩家将在游戏中与外星人进行战斗，保卫银河系的和平。游戏中有多个带有不同技能的角色供你选择。



Shadow Harvest: Phantom Ops 暗影捕获：幽灵行动



游戏特点 纷争地带
制作公司 Black Lion
■ 2011-4-6发售 ■ 第三人称射击
推荐人群 喜欢未来战争的玩家

在2025年，贪婪的军阀和来自第三世界国家的独裁者对大规模杀伤性武器系统表现出前所未有的渴望，这让各地的军火商趋之若鹜，战火风起。






Elements of War 战争元素
游戏特点 战争指挥 **制作公司** Lesta Studio **推荐人群** 现代战争的指挥官们
■ 2011-4-发售 ■ 即时战略



Portal 2 传送门2
游戏特点 传送解谜 **制作公司** Valve **推荐人群** 解谜类玩家
■ 2011-4-18发售 ■ 射击解谜



Jurassic Park: The Game 侏罗纪公园
游戏特点 恐龙来袭 **制作公司** Telltale Games **推荐人群** 想要和恐龙较量的玩家
■ 2011-4-30发售 ■ 动作冒险



Dino D-Day 恐龙降临日
游戏特点 恐龙世纪 **制作公司** 800 North **推荐人群** 觉得二战来了恐龙也不远的玩家
■ 2011-4-30发售 ■ 第一人称射击



L-2 STURMOVIK: Cliffs of Dover 伊尔2：多佛白崖
游戏特点 二战飞行 **制作公司** Maddox Games **推荐人群** 想要尝试老式战斗机战斗的玩家
■ 2011-4-19发售 ■ 飞行模拟

Operation Flashpoint: Red River 闪点行动3：红河



游戏特点 荒土作战
制作公司 Codemasters
■ 2011-4-21发售 ■ 第一人称射击
推荐人群 射击类游戏的死忠

让玩家东西横跨整个塔吉克斯坦，体验长达200公里的水路作战历程，那将会是一个充满了沙尘和酷热的“死亡环境”。




5月 May

Red Faction: Armageddon 红色派系：末日审判



游戏特点 扫荡射击
制作公司 Volition Inc.
■ 2011-5-31发售 ■ 第一人称射击
推荐人群 系列一直以来的爱好者

新的威胁又出现了，来势汹汹的虫族席卷了整个星球，Darius必须带领新的“红色派系”，挽救火星殖民地上幸存者们的生命。

巫师2：诸王刺客



游戏特点 魔幻冒险 **制作公司** Atari ■ 2011-5-17发售
推荐人群 巫师系列以及欧美RPG爱好的玩家 ■ 角色扮演

《巫师2》的时空背景设定在前作之后，主角Geralt受Temeria国王委托，调查国王女儿身上所遭受的神秘诅咒。在《巫师2》中，人们以剑、法术相互战斗，游戏世界中有著仇恨著人类的精灵，并且积极策划对抗人类的行动。



Hunted: The Demon's Forge 猎杀：恶魔熔炉

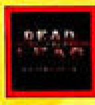


游戏特点 恶魔虐杀
制作公司 InXile
■ 2011-5-11发售 ■ 动作冒险
推荐人群 喜欢斩妖除魔的玩家

邪恶的生物从地底不断涌出，地面上的居民们正在消失。雇佣兵Caddoc与Elara为了调查无辜平民失踪之谜而深入Kala Moor的黑暗世界。



Fable 3 神鬼寓言3
游戏特点 欧美奇幻 **制作公司** Lionhead Studios **推荐人群** 系列以及欧美RPG爱好者
■ 2011-5-17发售 ■ 角色扮演



Dead meets Lead 死亡之旅
游戏特点 僵尸来袭 **制作公司** Keldyn Interactive **推荐人群** 想要挑战僵尸的玩家
■ 2011-5-3发售 ■ 第三人称射击

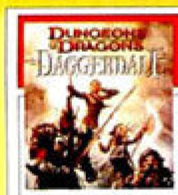


Lego Pirates of the Caribbean 乐高加勒比海盗
游戏特点 乐高玩具 **制作公司** TT Games **推荐人群** 喜欢加勒比海盗的乐高玩家
■ 2011-5-10发售 ■ 动作冒险



Dirt 3 尘埃3
游戏特点 全天候赛车 **制作公司** Codemasters **推荐人群** 喜欢在各类道路上开赛车的玩家
■ 2011-5-24发售 ■ 赛车竞速

Dungeons & Dragons Daggerdale 龙与地下城：匕首谷



游戏特点 欧美奇幻
制作公司 Atari
■ 2011-5-24发售 ■ 角色扮演
推荐人群 想要和多名同伴一起体验奇幻世界

玩家可以单独游戏，也可以和好友一同闯关，游戏中允许最多4名玩家一起游戏。游戏中将有大量的武器、技能、特技可供玩家使用和修习。



Section 8: Prejudice 第八分队：偏见
游戏特点 科幻射击 **制作公司** Timegate **推荐人群** 第一人称射击游戏爱好者
■ 2011-5-4发售 ■ 第一人称射击



Brink 边缘战士
游戏特点 现代枪战 **制作公司** Splash Damage **推荐人群** 喜欢独特技能枪战的玩家
■ 2011-5-10发售 ■ 第一人称射击

6月 June



爱丽丝：疯狂回归

游戏特点 可爱爱丽丝 制作公司 Spicy Horse ■ 2011-6-14发售
推荐人群 想要再次梦游仙境的玩家 ■ 动作冒险

玩家将扮演一名来自疯人院的患者小爱丽丝，她努力在与自己不太正常的精神做斗争的同时，去了解自己的过去。





Duke Nukem Forever 永远的毁灭公爵

游戏特点 公爵再临 制作公司 Gearbox Software 推荐人群 等了公爵15年的玩家
■ 2011-6-10发售 ■ 第一人称射击



Dawn of Fantasy 幻想黎明

游戏特点 奇幻世界 制作公司 Reverie World 推荐人群 喜欢即时战略和奇幻的玩家
■ 2011-6-17发售 ■ 即时策略



Dungeon Siege 3 地牢围攻3

游戏特点 欧美奇幻 制作公司 Obsidian Entertainment 推荐人群 伴随着地牢围攻成长的玩家
■ 2011-6-21发售 ■ 角色扮演



万智牌旅法师对决2012

游戏特点 万智牌 制作公司 Stainless Games 推荐人群 喜欢卡牌策略的玩家
■ 2011-6-5发售 ■ 卡牌对决



F.3.A.R. 极度恐慌3

游戏特点 猎奇世界 制作公司 Day 1 Studios 推荐人群 惊悚气氛的第一人称射击
■ 2011-6-24发售 ■ 第一人称射击



STORM: Frontline Nation 风暴：前线国家

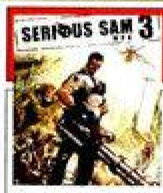
游戏特点 未来战争 制作公司 Colossai Studio 推荐人群 喜欢战略游戏的玩家
■ 2011-6-13发售 ■ 即时策略



Sword of the Stars 2 星际之剑2：凛冬王者

游戏特点 未来战争
制作公司 Kerberos
■ 2011-6-30发售 ■ 即时战略
推荐人群 喜欢未来世纪扩张的玩家

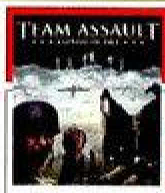
玩家将要加入6个种族之间的星际战争和扩张，同时也要探索原作中古代种族Suul'ka的黑暗秘密。



Serious Sam 3: BEF 英雄萨姆3：BFE

游戏特点 恶魔虐杀
制作公司 Croteam
■ 2011-6-30发售 ■ 第一人称射击
推荐人群 第一人称射击游戏爱好者

《英雄萨姆：第一次遭遇》的前传，游戏中英雄萨姆所遇到的敌人中也会有一些老面孔。除去经典元素外，新场景和新的敌人也将数量众多。



Team Assault: Baptism Of Fire 团队突击：战火洗礼

游戏特点 二战策略
制作公司 Matrix Games
■ 2011-6-15发售 ■ 即时策略
推荐人群 喜欢动脑类策略游戏的玩家

一款精心制作的3D回合制战术游戏，背景设定在二战期间，玩家要指控一支步兵小队，与敌人展开近距离战斗。

7月 July



PAL5 仙剑奇侠传5

游戏特点 国产游戏
制作公司 北京软星
■ 2011-7-7发售 ■ 角色扮演
推荐人群 一直盼望着仙剑再续的玩家

讲述千年的封印，连接两界的神魔之井成为震动六界的焦点，众人的命运逐渐交织在一起。



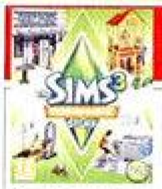


超级街霸4：街机版

游戏特点 格斗巅峰 制作公司 Capcom ■ 2011-7-5发售
推荐人群 街霸系列一直以来的格斗家们 ■ 格斗对战

《超级街霸4》的最终版本，追加了新人物以及部分老人物的平衡性调整，不过可惜追加的新人物忘记调整平衡了





The Sims 3: Town Life Stuff 模拟人生3 城镇生活

游戏特点 人生模拟
制作公司 EA
■ 2011-7-26发售 ■ 经营模拟
推荐人群 总之就是喜欢模拟人生的玩家

全新的聚会地点要给你的模拟市民们打造改变你的城镇。完善的物件可以让模拟市民打造它们完美的家。

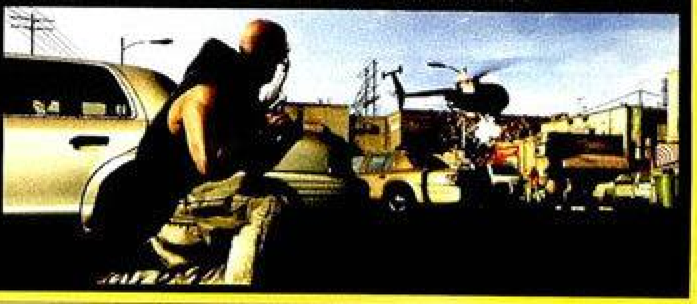




狂野西部：毒枭

游戏特点 西部枪战 制作公司 育碧 ■ 2011-7-19发售
推荐人群 想要体验西部片风格的玩家 ■ 第一人称射击

一款充满精彩故事，有趣的人物和多样玩法，游戏将用最刚硬的关联剧情将最棒的西部元素带入到现代。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

8月 August



英雄传说：零之轨迹

游戏特点 经典日式 **制作公司** Falcom
■ 2011-8-28发售
■ 角色扮演
推荐人群 系列以及日式RPG的爱好者

故事开始于上作结束的数月后，故事的舞台是大陆西部的克洛斯贝尔自治州。克洛斯贝尔曾是帝国跟共和国争夺之地，如今则发展为大陆屈指可数的贸易金融都市。中心城市克洛斯贝尔市的规模，大约是前作利贝尔王都格兰塞尔的4到5倍左右。





Pirates of Black Cove 黑湾海盗
游戏特点 海盗 ■ 2011-8-2发售 | 制作公司 Paradox Interactive ■ 策略角色扮演 | 推荐人群 想要体验海盗传说的玩家



From Dust 灰烬
游戏特点 自然部落 ■ 2011-8-17发售 | 制作公司 育碧 ■ 动作冒险 | 推荐人群 想要体验上帝感觉的玩家



Gatling Gears 格林机枪
游戏特点 僵尸来袭 ■ 2011-8-发售 | 制作公司 Vanguard ■ 第三人称射击 | 推荐人群 第三人称射击游戏求生者



Explodemon! 爆破小子
游戏特点 横版过关 ■ 2011-8-31发售 | 制作公司 Curve Studios ■ 动作冒险 | 推荐人群 2D动作游戏的爱好者们



Driver San Francisco 狂飙：旧金山
游戏特点 暴力赛车 ■ 2011-8-31发售 | 制作公司 育碧 ■ 动作赛车 | 推荐人群 喜欢街头飙车的驾驶员们



Tropico 4 海岛大亨4
游戏特点 经营海岛 ■ 2011-8-31发售 | 制作公司 Haemimont Games AD ■ 模拟经营 | 推荐人群 喜欢建立自己小小王国的玩家



Deus Ex: Human Revolution 杀出重围3：人类革命

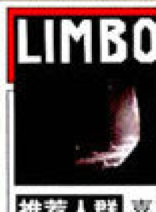
游戏特点 自由展开
制作公司 Eidos Studios
■ 2011-8-16发售 ■ 第一人称射击
推荐人群 系列一直以来的玩家

开放式的融合了动作与RPG元素的游戏，核心内容在于战斗、潜行渗入、黑客窃取和与人交涉等等元素融合。



The Sims Medieval: Pirates and Nobles 模拟人生中世纪：海盗与贵族

游戏特点 人生模拟
制作公司 EA
■ 2011-8-30发售 ■ 模拟经营
推荐人群 总之就是模拟人生的玩家



Limbo 地狱边境

游戏特点 解谜
制作公司 PlayDead
■ 2011-8-2发售 ■ 休闲益智
推荐人群 喜欢挑战谜题的玩家们



红色管弦乐队2：斯大林格勒英雄

游戏特点 二战历史
制作公司 Tripwire Interactive
■ 2011-8-31发售 ■ 第一人称射击
推荐人群 喜欢现代战争的玩家

9月 September



龙与地下城：黑暗领主

游戏特点 欧美奇幻 **制作公司** Bedlam Studios
■ 2011-9-27发售
■ 角色扮演
推荐人群 喜欢欧美RGP游戏的玩家们

动作角色扮演游戏。全新的故事元素和游戏的玩家将负责捕捉到的英雄和窃取自己宝贵的灵魂能量，所有建设更大，更好的地牢，更加优秀的故事情节。





FIFA Soccer 12 FIFA 12
游戏特点 足球体验 ■ 2011-9-27发售 | 制作公司 EA Sports ■ 体育竞技 | 推荐人群 历届的FIFA支持者



Dead Island 死亡岛
游戏特点 孤岛求生 ■ 2011-9-6发售 | 制作公司 Techland ■ 动作冒险 | 推荐人群 喜欢热带冒险的玩家



Men of War:Vietnam 战争之人：越南
游戏特点 二战历史 ■ 2011-9-9发售 | 制作公司 Aspyr ■ 即时战略 | 推荐人群 欢现代历史战争的玩家



Sengoku 战国时代
游戏特点 日本战国 ■ 2011-9-13发售 | 制作公司 Paradox Interactive ■ 即时策略 | 推荐人群 喜欢日本战国的玩家



F1 2011 F1 2011
游戏特点 F1赛车 ■ 2011-9-23发售 | 制作公司 Codemasters ■ 赛车竞技 | 推荐人群 喜欢F1赛车竞技的车手们



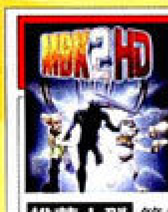
Pro Evolution Soccer 2012 实况足球2012
游戏特点 实况足球 ■ 2011-9-25发售 | 制作公司 Konami ■ 足球竞技 | 推荐人群 实况系列的死忠们



Warhammer 40000: Space Marine 战锤40K：星际战士

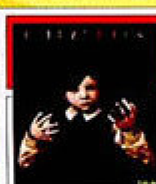
游戏特点 战锤系列
制作公司 Relic
■ 2011-9-6发售 ■ 第三人称射击
推荐人群 战锤一直以来的拥护者

战锤的另一个外传游戏，玩家将扮演一名星际战士，以他的角度来参与到一场腥风血雨的战役中。



MDK2 HD 孤胆枪手2HD

游戏特点 经典系列
制作公司 BioWare
■ 2011-9-29发售 ■ 第三人称射击
推荐人群 第三人称射击游戏喜爱的枪手



Lucius 卢修斯

游戏特点 黑暗恐怖
制作公司 Shiver Games
■ 2011-9-23发售 ■ 恐怖冒险
推荐人群 想要体验黑暗冒险的玩家



Nuclear Dawn 核子黎明

游戏特点 核战场
制作公司 interwave Games
■ 2011-9-30发售 ■ 第一人称射击
推荐人群 喜欢核战之后世界的玩家

10月 October

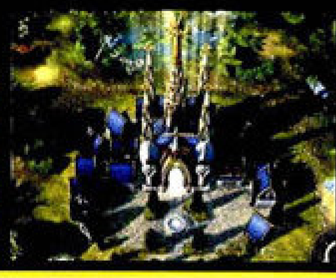


魔法门之英雄无敌6

游戏特点 经典系列 **制作公司** Black Hole ■ 2011-10-13发售
推荐人群 系列的死忠和策略类玩家 ■ 策略战棋

先于《英雄无敌5》的情节时间达400多年，展示了一个英雄之家刺激、史诗般的故事，在那里天使们密谋重演未完成的战争。







Dead Rising 2: Off the Record 丧尸围城2：绝密档案

游戏特点 丧尸来袭
制作公司 Blue Castle Games
■ 2011-10-11发售 ■ 动作冒险
推荐人群 系列以及丧尸游戏爱好者

记者弗兰克的事业陷入低谷，因此他作为一名嘉宾出现在丧尸屠虐大赛之中，企图以此使自己的事业重新走上正轨……





BATTLEFIELD 3 战地3

游戏特点 真实战争 **制作公司** DICE **推荐人群** 系列以及FPS玩家所爱
■ 2011-10-25发售 ■ 第一人称射击



Rage 狂怒

游戏特点 未来西部 **制作公司** id Software **推荐人群** 射击类游戏的爱好者
■ 2011-10-4发售 ■ 第一人称射击



NBA 2K12 NBA 2K12

游戏特点 NBA **制作公司** 2K Sports **推荐人群** 无奈NBA新赛季WLK的玩家
■ 2011-10-4发售 ■ 体育竞技



The Cursed Crusade 被诅咒的圣战

游戏特点 十字军 **制作公司** Kylotonn **推荐人群** 喜欢欧美十字军文化的玩家
■ 2011-10-11发售 ■ 动作冒险



Airline Tycoon 2 航空大亨2

游戏特点 飞行管理 **制作公司** Spellbound **推荐人群** 盼望可以经营机场的玩家
■ 2011-10-18发售 ■ 模拟经营



Football Manager 2012 足球经理2012

游戏特点 经营球队
制作公司 Sports Interactive
■ 2011-10-18发售 ■ 模拟经营
推荐人群 玩过或者没玩过模拟人生的玩家都推荐

一共有800多个新特性，FM2012会变得更加真实，好玩，更有身临其境的感觉。



Dungeon Defenders 地牢守护者

游戏特点 名车模拟竞赛
制作公司 Reverb
■ 2011-10-19发售 ■ 塔防
推荐人群 过去的塔防系列爱好者们

ARPG和塔防御的混合游戏，支持4人合作模式以及15个不同岗位进行战术策略防御。



变节行动 Renegade Ops

游戏特点 赤色要塞 **制作公司** Avalanche Studios ■ 2011-10-15发售
推荐人群 喜欢开着吉普车打败敌人的玩家 ■ 动作冒险

"赤色要塞"的重制版，在游戏中玩家将扮演Bryant（布莱恩特）将军所雇用的"变节行动"的一员，活用多彩的兵器和载具向恐怖组织司令官发起挑战。

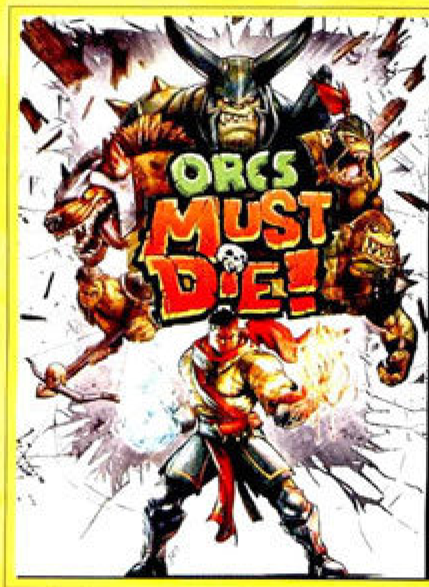




Need for Speed: Shift 2 Unleashed FIFA足球经理12

游戏特点 经营球队
制作公司 Bright Future
■ 2011-10-21发售 ■ 经营模拟
推荐人群 想要打造一支极品球队的玩家





兽人必须死 Orcs Must Die

游戏特点 坚守阵地 **制作公司** Robot Entertainment ■ 2011-10-12发售
推荐人群 塔防类喜爱者一定要尝试一下 ■ 塔防

玩家可使用多种多样的陷阱设置和武器，以击败一波接一波的兽族军团和他们的同盟。





The Haunted: Hells Reach 鬼镇：地狱降临

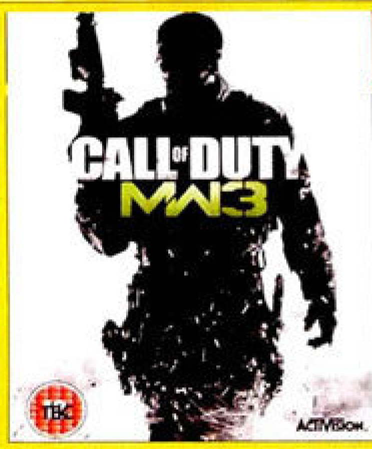
游戏特点 妖魔来袭
制作公司 Haunted Dev. Team
■ 2011-10-31发售 ■ 第三人称射击
推荐人群 觉得城市妖魔化后也可以活下去的玩家

由独立游戏开发团队使用虚幻引擎3制作的一款商业作品，体验在妖魔化城镇中存活的挑战。



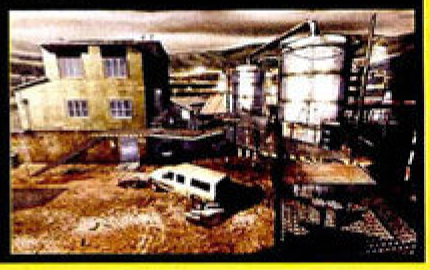
11月November

使命召唤8：现代战争3



游戏特点 现代战争 **制作公司** Sledgehammer ■ 2011-11-8发售
推荐人群 FPS的游戏玩家必须要玩 ■ 第一人称射击

"现代战争"系列的第三部，游戏在前作的基础上，已经将战斗地点移到德、法、英以及美国本土，着实上演了一次"第三次世界大战"，一个疯子挑起的战争！



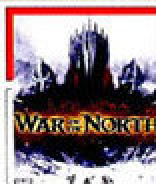
Elder Scrolls V: Skyrim 上古卷轴5:天际



游戏特点 欧美奇幻
制作公司 Bethesda Softworks
■ 2011-11-25发售 ■ 角色扮演
推荐人群 系列以及欧美RPG游戏爱好者

史诗性奇幻风格角色扮演游戏，巨大开放式的世界，以第一人称视角作战，肉搏、魔法、潜行等这些互动系统是上古系列的不变基石。

The Lord of the Rings: Warinthe North 指环王：北方战争



游戏特点 经典改编
制作公司 Snowblind Studios
■ 2011-11-1发售 ■ 动作角色扮演
推荐人群 指环王的拥护者们

玩家可以扮演北部那些重要战争中的英雄们，还能体验到深层次的角色自定义和角色发展系统；合作游戏模式；可升级的武器、技能和特技。

Sonic Generations 索尼克：世代



游戏特点 经典系列 **制作公司** Sonic Team
■ 2011-11-1发售 ■ 动作冒险
推荐人群 喜欢蓝刺猬的那些动作玩家

L.A.Noire 黑色洛城



游戏特点 侦探办案 **制作公司** Team Bondi
■ 2011-11-8发售 ■ 动作冒险
推荐人群 喜欢侦探刷紧张感的玩家

Saints Row 3 黑道圣徒3



游戏特点 黑帮文化 **制作公司** Volition Inc
■ 2011-11-15发售 ■ 第三人称射击
推荐人群 喜欢体验黑帮极限生活的玩家

Grotesque Tactics2 暗龙骑士团2



游戏特点 另类RPG **制作公司** Silent Dreams
■ 2011-11-16发售 ■ 角色扮演
推荐人群 想要体验不同感觉RPG游戏的玩家

Anno2070 纪元2070



游戏特点 未来纪元 **制作公司** Related Designs
■ 2011-11-18发售 ■ 即时战略
推荐人群 纪元一直以来的拥护者

Defenders of Ardania 阿达尼亚的守护者



游戏特点 坚守阵地 **制作公司** Paradox Interactive
■ 2011-11-22发售 ■ 塔防
推荐人群 塔防系列及《王权》系列玩家

Need for Speed: The Run 极品飞车16：亡命狂飙

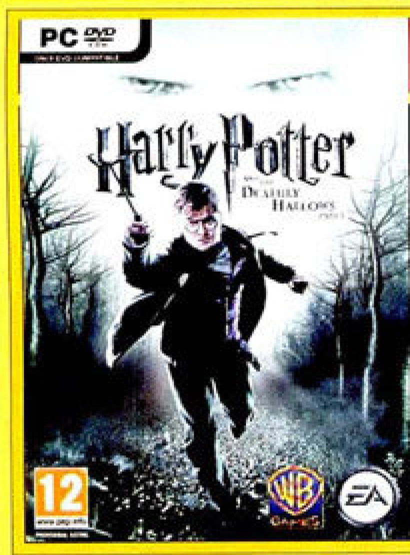


游戏特点 赛车狂飙
制作公司 Black Box
■ 2011-11-15发售 ■ 体育竞速
推荐人群 喜欢动脑类策略游戏的玩家

游戏当中玩家扮演的是非法午夜飙车，玩家需要躲避警察各种形式的通缉，游戏场景从旧金山到纽约城市狂飙。

12月December

哈利波特与死亡圣器



游戏特点 经典改编 **制作公司** EA Bright Light ■ 2011-12-17发售
推荐人群 哈利波特的历届拥护者 ■ 第一人称射击

哈利波特与死亡圣器的电影改编作，玩家将会体验用法杖战斗的对战游戏。





Batman Arkham City 蝙蝠侠：阿甘之城



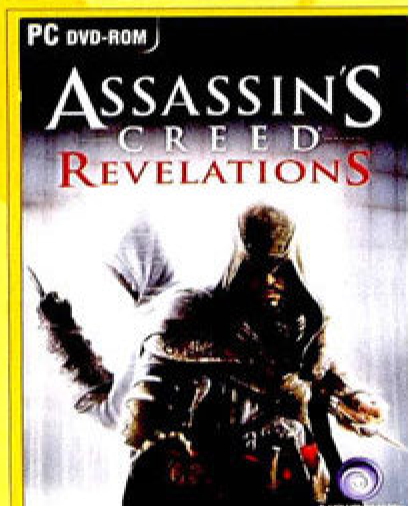
游戏特点 蝙蝠侠
制作公司 Rocksteady
■ 2011-11-18发售 ■ 动作冒险
推荐人群 想要做黑暗英雄的玩家

仍然建立在前作的气氛上，不过这次上升至阿甘之城——高谭市内戒备森严的，关押了大量暴徒的监狱之中。





刺客信条：启示录



游戏特点 刺客无敌 **制作公司** Ubi Soft ■ 2011-12-5发售
推荐人群 系列以及动作游戏的玩家们 ■ 动作冒险

传奇主人公Ezio追随着其先导Altair的脚步，踏上了探索真相之旅。然而，这是一段极其危险的征程，它将带着Ezio来到奥斯曼帝国的中心君士坦丁堡，在那里一支日益强大的圣殿骑士正威胁着城堡。





WANTED

ORIGINALITY OR ORDINARY

第五弹 BOOM



2011年度电攻杯颁奖盛典

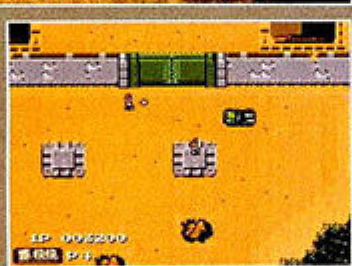
谁牛抓谁！谁废喷谁！

2011年是最不平凡的一年，是多灾多难的一年，更是离2012最近的一年，伴随着冠希的复出，国足的臭脚，全宇宙最强大的2011年度的单机版奖盛典又和大家见面了，也可能是见大家最后一面。这次sky不走寻常路，不颁正常奖，奖项的数量上成倍的增加，给更多角角落落的游戏和人物获奖机会。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

变节行动 童年回忆奖


这辆吉普车承载了太多的记忆



虽然说游戏本身是款高素质的产品，但并不至于像现在一样的大红大紫，之所以被关注完全是因为另一款叫赤色要塞的游戏——一个八十年代红白机上的代表作，与魂斗罗、绿色兵团、沙罗曼蛇并誉为“FC四强”，承载了太多八十年代玩家的记忆下，对这个现代版寄予厚望。



求解？这老家伙这么跑这来了？

兽人必须死 黑马奖

听翻译以为是哪个乡下小工厂做的色情小游戏，在第十个朋友跑过来问我这个游戏时，我才开始尝试性的下载安装。作为塔防的另类，很好的将动作和防守结合起来。



灰烬 创意奖

这是我很少见过的游戏方式——一款以微控制为主的即时战略游戏，作为造物之神玩家并非万能，只是搬运滚烫的岩浆、水、沙尘，更多时候面对岩浆喷发，波涛吞噬，沙尘崩坏，森林着火却是心有余而力不足。


我们大多时候能做的只是看看人类的反应

黑道圣徒3 很黄很暴力奖



我们评这个奖给它完全是迫于压力所致，刚收到消息日本审查局认为《黑道圣徒3》太黄太暴力，不知道这是不是游戏厂商和日本审查局合起来的炒作，玩家心想连日本这样……开放的国家都觉得有问题，那这游戏一定有其……需要好好批判的地方，于是乎销售量就上去了。

凯恩 千年老妖奖



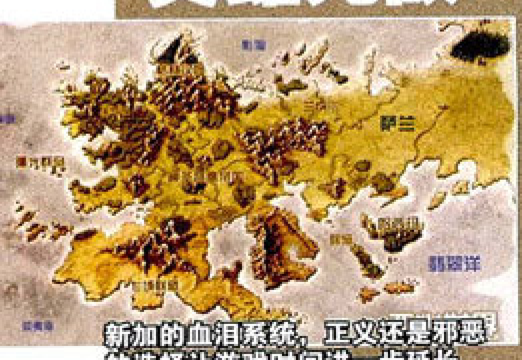
第一次认识凯恩是从当年那个“和红警不一样的游戏”。虽然记不住别人的脸型，不过凯恩的光头倒是记得很牢。时过境迁现在凯恩证明了，不管经历了几千年，人类即使研发了比核弹更NB的武器、即使征服了泰伯利亚矿也解决不了脱发的问题……凯恩也依然坚挺。

杰克到底做了什么？莫名其妙奖

《极品飞车16：亡命狂飙》的编剧有些太过莫名其妙，主角一上来就让黑帮一路追杀，版图横跨整个美国，想要在车来车往的高速公路上枪杀他，大张旗鼓地用直升机来做掉他，甚至摧毁了一座炼油厂，最后还派老大的儿子出场来了结这件事情，那杰克到底做什么？毫无交代。



英雄无敌6 耐玩奖


新加的血泪系统，正义还是邪恶的选择让游戏时间进一步延长

仅仅单人战役就长达40小时，之后还有多人游戏和自定义游戏，接近无限小时的游戏时间在等着你，到地球毁灭也玩不完。

上古卷轴5：天际 倾城画面奖

景色之美，不外乎山水之间，《上古卷轴5》有着广袤无垠的疆土，有着一览无垠的天际，景色不逊于实际场景，有过之而无不及。友情提示在实际游戏时，不要光是战斗，也停下欣赏下沿途的风景。



使命召唤：现代战争3 眩晕奖

伴随着反恐战争的升级，画面的摇晃和抖动也达到了前所未有的强烈，以至于我完全不敢在吃好晚饭后玩这款游戏……早上胃里空空如也，也就是吐个六七八回，吐啊吐啊的就习惯了。



尼可拉一家 天才家族奖

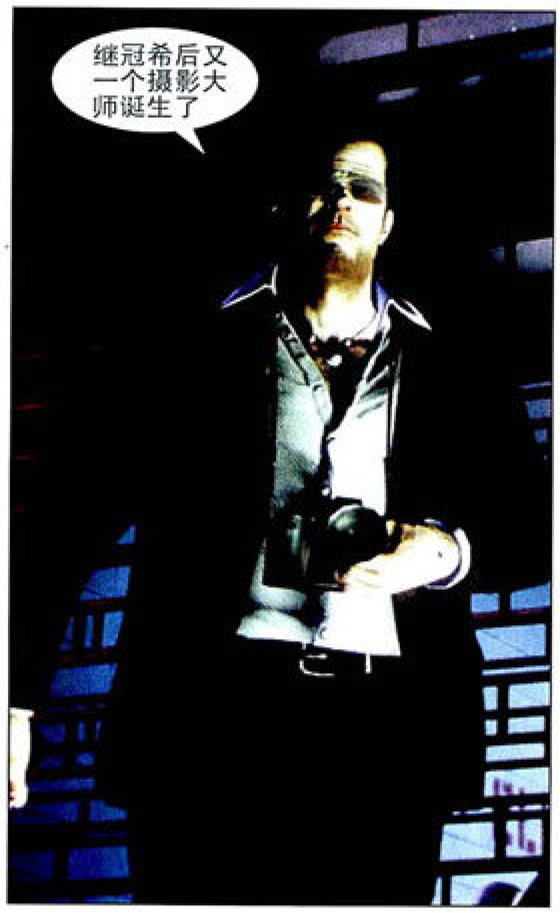
这伙人是“由不良社交关系造就的天才，运用他们的植物园实验室推动科学的界限。”在这一家人中间，慈爱的贝蒂·尼可拉待在家里完善做饭和打扫卫生的科学，而她丈夫狄克·尼可拉则将时间花在“快乐”地创造通过全身感官按摩治愈社交病的机器人这件事上。与此同时，他们的儿子埃尔罗伊正试图克隆一条双头狗；而他的姐妹彻斯特提则忙于从当地的墓园中挖出备件来构造一个男朋友。我们的“戴斯班克”这回做起了和事佬，为了这一家和睦相处而奋战。





法兰克 摄影奖

冠希老师用摄影拉近我们和女星的距离，法兰克则用相机呈现了僵尸群，冠希把玩女星是伦理本性，法兰克虐打僵尸那是除暴安良。



永远的毁灭公爵 耍流氓奖

游戏在玩家的这里也是毁誉参半，有玩家表示很喜欢游戏这种搞怪和暴力的风格，有玩家则表示很无趣，不过有一点应该是可以肯定的，由于游戏里充满了太多的暴力场，特别是大量的性暗示，因此很难得到女性玩家的欢迎，甚至有女玩家骂道：究竟是怎么一个变态恶心的人才能做出这样的游戏啊？



国服魔兽的更新速度 出乎意料奖

在魔兽每个时间段国服都会慢正常轨道1-2个年头的惯例上，今年居然同步了，玩人家二手的玩意的时代结束了，4.3还没来之前，尽情享受和世界接轨的这一刻吧。



地牢守护者 反复把玩奖

你可以玩很久，反复重玩同一个关卡，为了更多战利品或升级的任务。这也是我最喜欢的，游戏最棒的部分。



仙剑奇侠传五 高科技奖

在我们这块神奇的大陆，游戏没破解是正常人难以想象的，一般有两种可能，一是好比东施，实在让人提不起兴趣破；二是杜十娘，钱多的可以养一群人。我们的仙剑五应该没还差到这个地步，各大破解网站的收买费估计也是不小的数目。



黑色洛城 英文难度奖

这游戏不在乎游戏难度，而在乎英文级别，没个六级就别进来献丑了，大量的英文审问对话和俚语、简写的线索说明，让我明白了一个好的侦探千万不能在无翻译的情况下跨国办案，这样会有损国体。



魔法门：英雄交锋 转型奖

育碧在发售英雄无敌6之前，来了一个180度大转变，宝石方块式的游戏玩法，让这个小品级的魔法门作品脱颖而出，相信在英雄无敌6到来前，玩家可以再一次地享受调兵遣将的乐趣，并且紧贴英雄无敌的剧情也会让玩家大呼过瘾。



Ben McCall 教坏孩子奖


人们眼中的警察，流氓眼中的流氓

本作的主角是洛杉矶探员Ben McCall，他正是前作中那位一手圣经，一手左轮的血腥教士Ray McCall的后世子孙。它是现代文明与无法无天的狂野西部的结合体，抽着雪茄用流氓的方式对付着流氓。

漫画英雄vs卡普空3 热闹奖

Marvel和Capcom两大世界里的传奇人物都将悉数登场，全新人物包括：重回战场的人气角色包括蜘蛛人、龙、金刚狼、莫妮卡、钢铁人、绿巨人浩克、美国队长、菲莉西亚、春丽、多蓉邦尼、万磁王以及末日博士。变身超人Joe将首次在《MARVEL VS CAPCOM》游戏中登场。初次名列格斗游戏史的可操控新人物包括克里斯瑞菲尔德、雷神托尔、翠西、超级史高尔、大神天照、邪灵Dormammu、魏斯克、X-23、死侍、南森史宾瑟、MODOK、女浩克、洛克人ZERO，以及但丁。

真三国无双6 娘娘腔奖

在无双里只要历史上没注明是野蛮人的，人设基本都会被设计成中性偏女性的口味，里面以张郃和司马懿为首，不管从身段、发型和声音都非硬汉形象。



战地3 大场面奖


第一骑兵师的坦克突击战，真实度极高


飞机在航母上起飞，四周可见整个航母编队

死亡岛 重口味奖

对于这种重口味的游戏我的玩法从来都是每天只玩一个小时，因为我可不想晚上睡觉都是僵尸在我梦中，虽然说故事结局相当俗气，但高品质的制作还是值得我去通关的。



暗黑3全球测试号 抢手奖

制作了一张完整的10人游戏表，所有亲戚朋友同事的上号时间段严格精确到秒，多一秒直接罚钱。

BLIZZARD ENTERTAINMENT



罗伊德 被众人羡慕妒忌恨奖

零之轨迹里的女性生物都被他攻略了，这是宅男玩家最不能接受的一点，这不是正义的角色扮演游戏吗？能不能正常一点，规矩一点，少让我们伤心一点？



游戏里无处不在的调戏镜头

传送门 天马行空奖

这是一个无限循环的传送门，一位叫切尔的女孩成为活体测试对象，异次元通道的长度为零，通行时间为零，从这个门进去必然会立刻从另一个门出来，传送门的设定突破了人们对三维世界空间的惯性思维，有了蓝橙两色的异次元传送门，玩家可以从一个点瞬间跳跃到另一个点，封闭空间、地形落差都不再成为障碍，从宏观角度来看几乎就是科幻小说里跨越宇宙的虫洞技术。



爱丽丝 萝莉推倒奖

虽然从时间上算爱丽丝已经属于大婶级的人物，在屏幕上原本应该和白雪公主一样都是永生的，但在疯狂回归里，我们的小萝莉何止是被推倒，简直是没有人性的颠覆，你让她走苍老师的戏路我们都还能接受，最可恨的就是开始那个被剃了光头关在精神病院的场面，多少80后童年的回忆被你们毁了啊。



再多变的造型也掩盖不了爱丽丝精神错乱的眼神

NBA2K12 最贵代言奖

从2K11开始我们不用再为乔丹做什么山寨皮肤，高额的代言费终于让这位大神出山，当人们一直在传言2K为请乔丹已经家财散尽时，没想到2K12一下子出来三个重量级老家伙。



极度恐慌3 精神蹂躏奖

一旦恐怖游戏有了深度，就像流氓有了文化一下，不再只是简简单单的对你进行肉体折磨，精神践踏那是必须的，因此玩这款游戏的人sky认为是没事找蹂躏型，同时也泛指看贞子之类电影的。



主菜单就出现了一个密室杀人案

马克思佩恩 毁容奖

前作中主角目睹自己的妻女在家中被谋杀后，在纽约的黑夜为通过自己的手段来为自己的妻女复仇。为了麻痹自己，马克思佩恩同时沾染上了毒瘾，身体情况每况愈下，结果成了现在这个秃头胖子。





豪华版的周边造型算是两种极端的过渡期



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：sky 美术：grass

好友赠言

老湿_sky：右右玩什么游戏，身边的总会出现这么几个极品队友，就好比毛利小五郎到哪，总会死人一样。是巧合还是此人本身就有祸根？

《如果宅》作者

【撸】有时右逝

第四章

1

有些时候事情一帆风顺了都不是什么好事。

在我们的队伍蒸蒸日上，正准备开始正式的参与到网通三三对战巅峰对决之时，

我竟然愚蠢的想到了“工欲善其事必先利其器”的道理。

具体的情况就是，我打算把我电脑的系统重新做一下。

毕竟这台电脑自从苍井空老师出道的那一天开始和我相依为命，立下了不少汗马功劳。

但是日久天长，我的C盘已经惨不忍睹了。

阻挠我这么多年不肯重新弄我的winxp的最大原因，就是我并不是一个技术宅。

2

好了让我先把这个悲惨的话题继续一下，一会再说我们队伍的悲剧。

上次我的电脑玩着LOL不到5分钟就会频繁自动关机。

后来上网查了一下又下了一个监控软件，发现是显卡过热，一开机就到90° C左右。

说起来怪不得上一个冬天我没开暖气都觉得家里像是春天般的温暖。

目前是夏天，忍无可忍的我打算自己动手修显卡。

于是但我拆开机箱之后我觉得我发现了问题的所在：

奇怪了，我怎么有了两块显卡。

而且我确定我的电脑已经病入膏肓，因为我一拔出我的两块显卡，我的电脑就提示我内存不见了。

3

后来请了一个上门服务的技术宅一看才明白是自己的显卡风扇坏了。

就这开了一下机箱瞅了一眼机器，丫竟然开口收了我一百块钱！

有鉴于此，这一次我坚决没有找外人，而是约了D来我家帮忙打理一下我的电脑。

D身为一个程序员，把别人交女朋友的时间都用在做系统分区上了，这种人怎么可能不成功！

于是D应邀来到了我家，我们就我的电脑是继续XP还是WIN7以及anglebaby是男是女等等双方共同关心的问题展开了亲切友好的会谈。

4

“angle以前在美服的时候，远不止今天的战绩。”D一边帮我鼓捣着电脑一边和我说道。

“那他怎么不玩了呢？”我玩着D的笔记本，觉得D这个人真是不专业，苍井空老师的片子竟然缺少了六部。

“好像说是最后拒绝参加比赛，反正是和那边的人闹翻了才来的国服。”D继续看着我屏幕上的一堆英文字母和我说道。

“说起来，对方怎么可能放走angle呢？这么强力的DPS只要找到别的队伍一定可以……”我抬起头，听着D的道听途说，觉得很不靠谱；然后无意间我打开了D的聊天软件看着他和队长的聊天记录——

“你弱得像渣一样D。”

“这个时候要是遇到他们，我们进了循环赛，就一定会被打出这个服务器的……”

5

虽然我并不知道angle和D两个人的聊天是什么意思，但是我觉得自己有点像一

目不转睛 作者：田品吕口



个局外人。

毕竟D和队长已经认识了很久了，从美服的时代开始就有了交集和对战——

虽然据D回忆说，自己在美服唯一和angle有关的记忆就是自己一次又一次被干的屁滚尿流；

但是队伍里的大事不和我商量，这算是怎么回事嘛！

当天晚上电脑好了之后，我立刻在群里问了问我们队伍今后的安排。

Anglebaby作为队长振振有辞的说：“这是管理层的事情，你就不必多虑了。”

6

嗯……我算算看……

Anglebaby是队长。

D是副队长。

闹了半天我才猛然明白，我擦原来这个队伍里基层员工就我一个人啊！

这有点太符合国情了吧？

7

好了不说那些让人不开心的细节了……

所谓【循环赛】，是我们几个人所定义的一种称呼，最早是炎皇先这么叫的。

意思是几个水平相近的队伍，在某一个时间点达到了差不多同一水平的积分排名，导致一段时间内几个队伍一旦打排位赛就会碰到这几个熟人。

这是一个很疲累的阶段，你会发现你的敌人是如此的熟悉你了解你，战斗之中容错率变得非常低。而且，大家的套路会锁死，一点想象力也没有。

而且几个对手之间往往互有针对性，你吃我我吃你，几只队伍就这么不上不下的僵持两三个礼拜都是常事。

这是一个非常熬人的阶段，每一支想要通往服务器排名前五的队伍都需要熬几个礼拜。

当然了，网通区有两个例外。

8

第一个例外就是炎皇和幸福太奢侈的队伍；

他们俩练级很快，基本上是网通区第一批30级的玩家，然后在三三对战中一路领跑；要说最恐怖的事情，还是炎皇坚实的功底让他的队伍见谁吃谁。

炎皇这个人玩游戏其实挺低调的，但是每次对战之中都是以收拾装逼的家伙为己任，结果打了小半年后树大招风，一群人天天研究他的打法他的套路，弄得炎皇苦不堪言。

用anglebaby的话说，也许正是因为炎皇杰出的个人能力加上幸福太奢侈的绝妙配合，补上一个身份、位置都未知的随机第三人，才让炎皇这支队伍的打法过于



千变万化。

“可能就是因为少了一个人，才让炎皇一直坐在网通第一的宝座上。”angle和我们总结道。“我们能赢。”

我和D都觉得，我们也没打算和这几支队伍在第十位左右的排名费劲。

看着我们目前100%的胜率，我们心里只有一个目标：尽快打到炎皇所在的批次，然后报仇雪恨。

9

就是在这个时候，像我说的一样，一帆风顺的日子仿佛在一瞬间结束了。

嗜血婴儿和炎皇、yaz等等前五名的高手都已经默默做好了准备，等待着我们的队伍杀上来抢夺他们的位置。

因为他们觉得，网通区下面排位赛等级的队伍应该没有人能够阻挡住我们。

最多一个礼拜，网通区前五名的排名就要大洗牌了。

但是让人意外的是，十天过去了，排行榜并没有发生任何变化。

炎皇嘴上不说，但是心里也一直奇怪：

Anglebaby，你到底在干什么，你到底在等什么？

10

其实这十天里，我们的胜率已经凄惨得掉到了76%左右。

一个很麻烦的组合杠上了我们，领军的人物是一个新面孔，在这个服务器以前并没有见过。

“回声萦绕？”炎皇听着嗜血婴儿懒洋洋的说完我们队伍的近况后，似乎终于明白了为什么我们不能杀出重围：“这小子回来了？前一阵不是AFK了嘛？”

“你认识回声啊？”嗜血婴儿很惊讶，没想到炎皇这种大人物都知道回声这个人。

“他是玩炼金的吧？”炎皇觉得这件事需要严肃的求证一下，于是在QQ里让嗜血婴儿去看一下。果然，回声最近的比赛全部都是用得炼金术师。

“谁啊他是？你的老朋友？”嗜血婴儿挠着头，越来越好奇了。

炎皇苦笑了一下。

11

“妈的，回声也真是够贱的……”在我们的基地又爆了一次之后，D终于忍不住和我说道。

我们已经在排位赛连续第十天牟上回声的队伍了，就像一个永远醒不来的噩梦一般，仿佛网通区其他的队伍都死绝了。

D的蛮王太容易被炼金术师针对了，一旦开了大招之后只能逃命，否则踩一脚毒气基本上就代表着要死。

而我的乌龟因为腿短，速度上只能用Q技能弥补劣势，但是炼金这种搅屎棍一套技能根本杀不死，到头来又被人放风筝。

队长虽然可以独当一面，但是无奈的是，我们两个人面对以回声的炼金为核心的风筝流打法，完全崩盘。

12

但是anglebaby依旧坚持在排位赛里不肯BAN掉炼金术师。

虽然我们十有八九遇到的就是回声萦绕的队伍。

“为什么不BAN掉炼金？”D总是觉得队长的想法和我们不一样。

坦白讲，如果回声不用炼金的话，那么

他得实力会大打折扣，我们的胜算也会反比增长。

Angle只是摇头，进游戏，绝对不解释。

如果说【循环赛】还不够让人痛苦的话，那么更加麻烦的事情是【死循环】。

我们被回声的队伍不断吃掉，但是回声和别人打的时候不断的被BAN掉炼金而输掉比赛。

如此的恶性循环，让我们几乎要跌出前十名的排名了。

13

那天晚上还没有开始游戏的时候，炎皇自己一个人在聊天室里溜达着，等待着自己的目标出现。

不一会，一个熟悉的名字上线了。

回声缭绕。

“是本人嘛？”炎皇立刻问道。

回声缭绕隔了好一会才回答了这个问题。

“是。炎皇，还不到时候。”

炎皇当然明白这句话是什么意思，他只是继续问道：“难道当年的服务器第二名现在在前十名的循环赛里就已经止步不前了？是你退步了，还是说整个服务器的水平高了？”

回声萦绕立刻回答道：“炎皇，明确跟你说，现在的前十名队伍里十有八九都是渣。只不过，我遇到了一支有意思的队伍，才在这个排名段故意输掉几把陪着他们玩。玩够了，我会用三天的时间打上去成绩，然后下一个干掉的就是你。”

说罢，炎皇还想继续聊天，却发现对方把自己拉黑了。

14

回声萦绕，竟然回来了。

当年网通区三三队伍的第二名，玩得相当了得。

炎皇当年对付他的炼金也吃了不少苦头，但是依旧无解。

后来炼金术师被削弱了一次，之后回声就忽然消失了。

这一次回声忽然回来，一定是有了什么新的战术……

不管怎么说，这件事一定要告诉幸福太奢侈，劲敌杀回来了。

不过，更让炎黄感兴趣的事情是，回声口中那个“一支有意思的队伍”到底是谁……

15

继续说我们苦逼的【死循环】排位赛。

Angle在我们输掉第31场比赛之后，下了游戏，上了QQ群。

“下一场，我们要干掉回声。”angle仿佛下达一个命令一样，言简意赅。

不是我和D不想响应，关键是刚才的一把我们还输给了回声；这简直是一个不可能的任务。

“怎么打？你决定要ban掉炼金了？”D抱着一线希望问道。

“不。”anglebaby依旧否定了D的猜测，然后说了自己的办法：“我去下路，亲自和他对线。”

16

如果说这半个多月我们一直输是事实的话，我们在进步也是事实。

虽然结果依旧是失败，但是人头上得落后越来越小。

而且鉴于回声的炼金是个搅屎棍这一事实，我们对于走位、草丛的理解也越来越深，对于整个游戏的把握也越来越好。

上次有人还在百度知道提问“盖伦和乌龟都是肉，请问他们的区别是什么？”

这一个问题纠结了两页的回答。

最终还是我上去公布了最佳答案：“盖伦是横着转，乌龟是竖着滚。”

17

也许，队长一直不允许我们ban掉炼金是有道理的。

在我们换线之后，发现对付对面的选手简直是轻而易举，完全没有和回声对线时候的压力。

每当对线其间对面要崩盘，不得已回声主动换路的时候，队长也会立刻要求我们换路。

因为乌龟可以滚，蛮王可以穿墙，在换路的时间上我们占了优势，导致经验渐渐拉开。

最终，回声在丢掉了两个塔之后，带着他的队员打出了“GG”。

18

我们赢了……

就像队长说得一样，这一场胜利，虽然面对的是一个我们并未战胜过得对手，但是仿佛探囊取物！

打完比赛后我们在QQ群里都不知道说什么为好。

Angle却自己说道：“不让你们BAN掉炼金，是为了更好的磨练你们的个人技术。但是今天我们练的不一样……”

“今天是什么？”我问道。

“是配合。”angle说道。“每一个英雄都有极限，但是配合没有。记住，我们是一个团队。”

19

团队……

多么好听的一个名字。

说真的当时angle说这番话的时候我都感动的要哭了。

我终于理解了为什么angle当年一直告诉我说，虽然我玩的不好，但是他绝对不会放弃我。

一定是因为我们是一个团队的缘故……

“不。”D听我说完我内心的感慨后很干脆的说道：“因为你是唯一的队员，你要是走了，我们俩就不能当队长和副队长了。”

20

我们终于在排名前十之后的第三个星期冲破了【循环赛】的诅咒。

但是我们战胜了回声这支队伍并没有成为网通区的新闻。

就在我们和回声死磕的这段时间内，炎皇的队伍发生了一件大事！

炎皇终于确定了第三人的人选。

那个人只是来到了国服，用一级小号和炎皇打了一把，然后说了一句话，就加入了队伍。

比赛，这个小号输了，但是可以说是和炎皇的水平不分上下。

而那个小号，最终只是在游戏里和炎皇说了一句话：

“我是美服的BADBABY，我来这里，是为了anglebaby的。”

·未完待续·





二十三年后 又是一条好汉





《赤色要塞（Jackal）》是KONAMI在1988年出品的过关红白机游戏。它与魂斗罗、绿色兵团、沙罗曼蛇并誉为“平机四小强”，风靡整个80年代。《赤色要塞》的独特之处在于它的载具射击的游戏方式。当时无数玩家追求着其中“开着吉普车，一边用尾一边扔手雷”的快感。《赤色要塞》的游戏画面现在看来几乎是积木一样可笑，但在那个时代，它却算是色彩鲜艳的大作。另外《赤色要塞》的游戏难度也较有挑战性，摧毁房子拯救人质的剧情为许多80年代的玩家们所津津乐道。

最近，SEGA出品了一款名为《变节行动》的驾驶射击游戏。其中的核心设定就是吉普车射击——不过在新一代电脑技术的支持下，整个游戏的画面和游戏性都已经提升到了一个全新的档次。游戏中的画面几乎是达到了电影大片的水准，音乐和音效一流。它和平机版本的《赤色要塞》相比就好像是2011版的电影《变形金刚》和1985版的漫画《变形金刚》之间的差距。

唯一没变的是游戏提供的那种简单纯粹的快乐。

《变节行动》采用“有限生命”的挑战规则。如果你在战斗中不小心挂了，立刻就能在不远处重生。但是每一关的生命上限是有限的，在普通难度下有5条命，困难模式只有3条命，死光了就Game Over了。这种老式的闯关规则一点都不友好，犯了“挫败玩家”的大忌，但是它却能给人压力，让人认真地面对游戏中的挑战。

游戏的剧情流程同样非常老套。有一个疯子要毁灭世界，然后玩家扮演一个好人，跟着老大一起拯救世界。







游戏的开场，有典型的美国漫画风格过场动画，交代剧情：长得难看的疯子想要毁灭世界；充满男性美的大胡子将军决定凭借一己之力拯救世界。

第一章 火焰洗礼



第一章的开始，玩家乘坐气垫船登陆战场。首先会有简单的操作指导，帮助玩家熟悉游戏的基本玩法。默认两种开车的操作方式，参照车辆行驶方向的模拟驾驶，或者是参照屏幕绝对方向的经典驾驶。



一路上随便清理几个小杂兵，掉出来绿色的小盒子是回血的，蓝色的大盒子是升级机枪的。

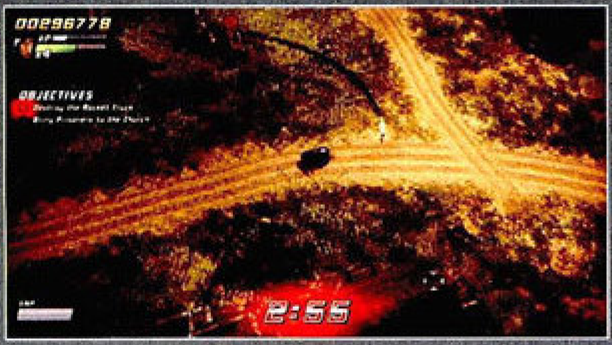


按住左边的shift可以激活加速模式，加速没有消耗，但你不能一边加速一边开火。

期刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



救出一些人后，发现有囚车正在运走囚犯，优先拦截囚车。跟着红色箭头走，红色箭头为主线任务，有时间限制，灰色箭头只是支线。



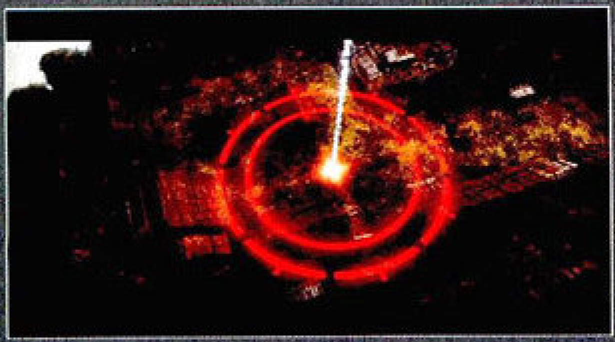
随着战斗进行，敌人会有火箭车支援。火箭弹的威力较大，但是飞行缓慢。多变向，躲开爆炸范围。



主线任务都有时间限制，时间紧迫的话屏幕会变灰提示你。



然后是几辆敌方坦克。坦克的火炮威力大、射速快。高难度下基本是一击致命，千万不要和它正面冲突。它的弱点是炮台转向较慢，绕着打。



干掉坦克后，敌人的航母往村子里撇了一枚大杀器。



无论何时，如果你觉得自己绕晕了，都可以按Tab呼出透明地图。



将军空投了一架直升机，后面为飞机战斗。



飞向大海，北端的滩涂上有一条生命奖励，别忘了吃。



航母战斗中有大量的跟踪导弹，按空格激活“红外诱饵弹”规避。

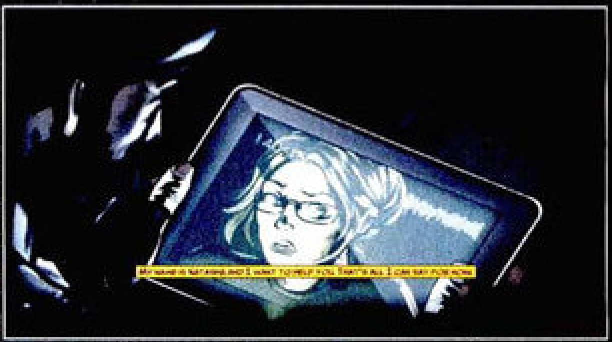


清理完小杂碎后，航母的主内核会升起，它会往一个方向缓缓地扫一排机枪，绕开就好；要注意的是它的饱和导弹攻击，我们的“诱饵弹”是不能全部挡住它的导弹的，必须在释放诱饵弹后马上加速逃跑。



炸掉航母后，过关。

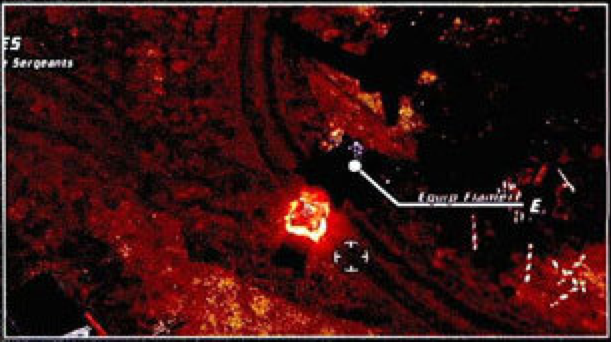
第二章 飞蛾扑火



第二章的剧情是将军收到一个神秘女人的联系信息。神秘女人愿意告诉将军大反派的基地位置，帮助将军。于是主角就跟着将军一同前去大反派的小岛上闹腾。



我们的主角上了岛，把小妞给救了出来，然后在她的指导下摧毁了坏蛋的工厂。



这样的大盒子是副武器，有火焰喷射器、轨道炮和导弹三种，可以按E扔下老的拾起新的。



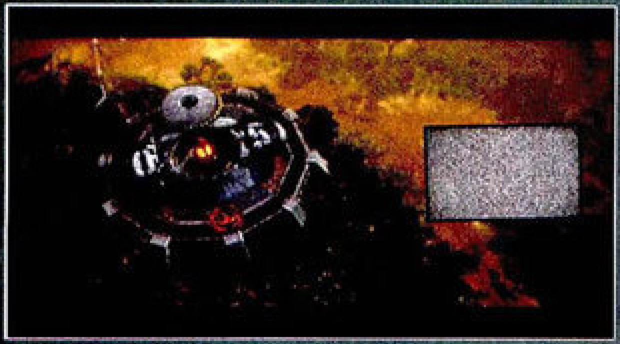
一路上敌人会有不少关卡，比如说这种瞭望塔，你可以碾过它们，或者打爆它们，不过我推荐不要管它们，踩着油门冲过去，完成任务的时间越少分数越高。



对于普通的小兵，你只需要碾压过去就行了，然后，你就能看到轮胎痕迹变成了红色……太残忍了。



如果不小心把车开进了沟里，只需要等待5秒钟就能回到原位，但是有些万丈深渊掉下去就死了。



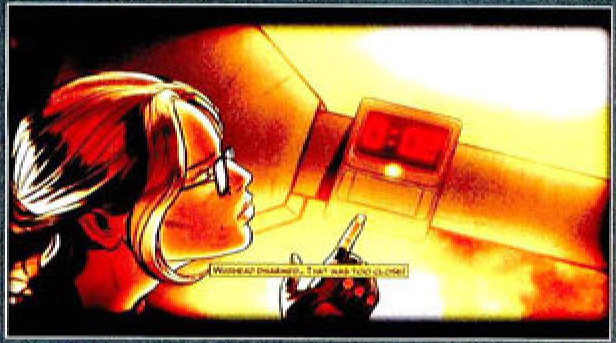
说话间有一颗导弹就要发射了，我们只能冲进发射井去关掉它。



驾车冲入控制室，游戏用几幅漫画表示近身格斗，玩家只需要狂按空格就行。



搞定飞弹危机，带着核弹头逃出小岛，这辆车几乎是无敌的，设下路障的那些喽啰根本挡不住你，可以无视他们，一路压过去。



后来当然是正好阻止了爆炸。

第三章 凤凰涅槃



第三章，主角跟着将军去袭击大反派的基地。不想，遭到了猛烈地防空炮反击，飞机坠毁在岛上。然后主角就驾驶着车辆，把坠机处附近的敌人全都清理光。



迫降后，摧毁附近的几个坦克基地，没难度，坦克一样是绕着打，小心不要撞到附近的死角，只要保持移动，一般是不会有问题的。



本章的主要敌人是这架凤凰战机，它有3条命，主角必须一次又一次的击落它。



凤凰战机的皮粗肉厚，有重机枪火力，还会从空中放下导弹。这是一场恶战。把大招全都用出来吧。特别要小心，这一章的地形比较狭小，打飞机的时候别被卡在坑里动惮不得。周围的小杂兵会掉不少血盒，要好好利用。

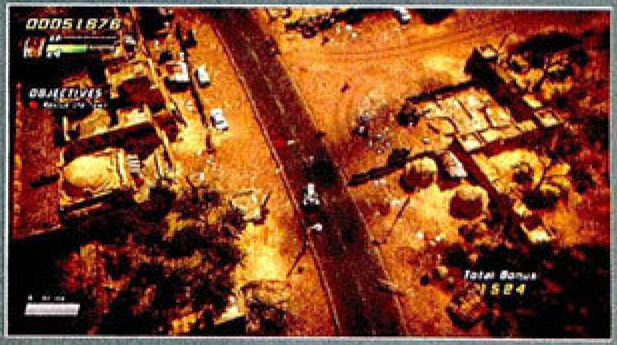


地面上的敌人就是要注意这种运兵车，它周围会不断刷新小步兵，其中有一种背着黄罐子的火焰兵比较讨厌。



每一关完成任务后会有战绩评分，从“可怜的傻蛋”一直到“你好，外星人”。小编最高拿到过“奇妙的技术”。

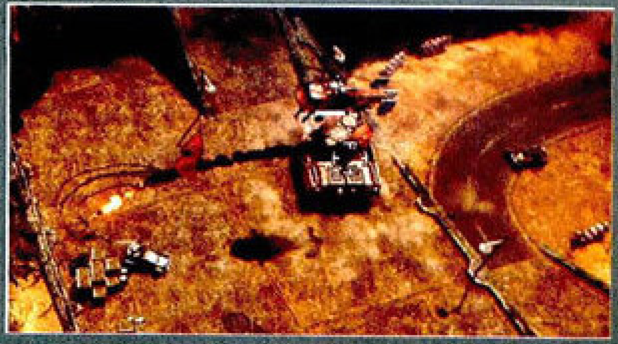
第四章 烈焰危机



本章来到了非洲的小镇，画面风格再次变换。



处理几波小杂碎之后，被要求端掉几个雷达站，这几个雷达站之间的距离非常遥远，一定要抓紧时间，飙车去各处解决，路上的敌人能不打就不打。



导弹坦克是这关主要的敌人，导弹坦克比普通坦克更加难缠，对付它们的时候跑位千万别停。



“剑圣坦克”是这一章的小BOSS。它们体型巨大，火力全面。威胁最大的是弹道导弹，千万别踩到地上的大红圈。



搞定“剑圣坦克”后，发现坏蛋们拉出了一列火车，不管上面有什么，反正是必须拦下来。



全部搞定后，驾驶直升机护送总统离开。



可惜，总统撤退的座驾被击落，将军也在飞机上。

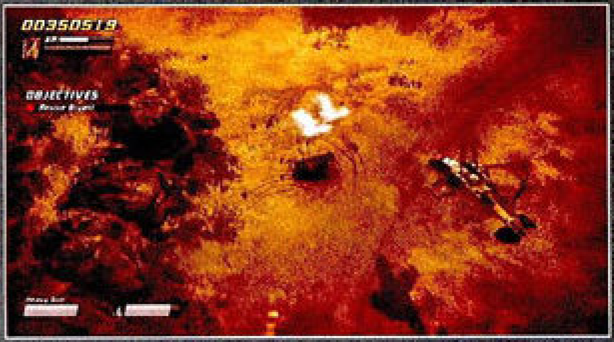
第五章 过河拆桥



剧情紧接着飞机坠毁之后，主角回去找将军和总统。这一章有大量的巷战。



地面上最多的敌人就是导弹坦克了，一次发射两枚跟踪导弹，而且还霸占着路口，非常难对付。



空中的敌人也升级成了火箭直升机，战斗没注意好节奏就会被点爆。



在本章最后的城市战中，同时有两三辆火箭坦克一起出现，旁边还伴有一大票的杂兵。这个路口可以说是整个游戏中难度最高的一处。

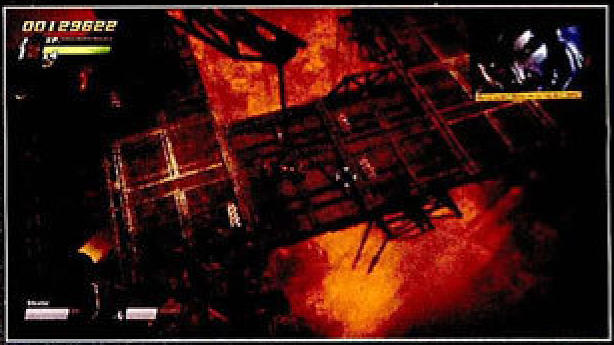


如果你够硬，够疯狂，就能冲破所有的障碍，在大桥爆炸的一瞬间，逃离这个地方。

第六章 釜底抽薪



这一章追着敌人到了他们的矿山，这里有着大量的被抓来做奴隶的村民。



进入矿山后，就是一片炼铁厂，开车的时候请注意，千万别跌到这钢铁平台下面去了，跌下去就死了。



这里会碰到全新的敌人“熔火战车”这种大型战车近距离范围会释放冲击波，远距离会扔燃烧弹。燃烧弹爆炸后，会在地面留下高温的熔岩，所以这是一场需要DPS的战斗，如果地上被铺满了熔岩，那么你就很被动了。



矿山深处有两辆剑圣坦克，老熟人了，躲大圈，先拆周围的小机枪就ok。

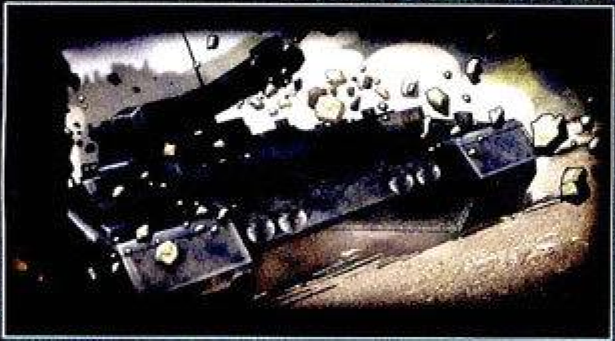


最终boss是一辆熔岩列车，总统就被关押在里面。玩家可以选择开吉普车或者开直升机打，难度都不大。



总统表示很感谢。

第七章 点火



第七章中，我们的老大将军亲自驾驶一辆大坦克参加战斗。



将军的这两黑坦克威力无穷，几乎是无敌的，敌人的坦克在他面前就是小弟弟，你只需要跟在他旁边打打酱油就好了。



老大的坦克推进到一半，遇见敌人把桥截断了。



吊桥的钥匙在凤凰飞机上，这时就交给小弟们解决了。



一路摧枯拉朽，最后抓到了大反派的坦克。



眼看着大反派就要被枪毙……



突然冒出来那个神秘女人，在老大背后开了一枪，然后坦白自己是敌人的卧底。

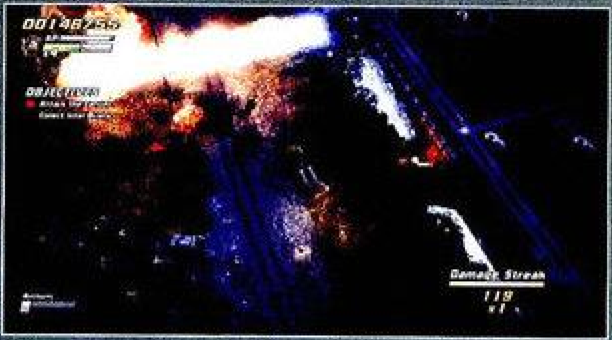


主角们的几部车子也被埋在了山下。

第八章 灰烬中来



事情当然不会就这样结束了。主角们肯定就是打不死的小强，区区几块碎石是不能把您怎么样的。从废墟中爬起来之后，拯救世界就要靠玩家了。



这一章可以算是一个过度章节，玩家驾车沿着河追踪敌人的舰船。在河道的两边会遇到舰船上的火力狙击。河道的一边是树林，一边是悬崖，车道非常狭小，这里的窍门是“勇往直前笔直开”，看到图中这条火焰才调头。



反派见形势不妙，躲到了基地中，主角追上船，夺了船的驾驶室，用巨轮撞开了基地的铁门。

第九章（终章）熔炉



从船上下来之后，就是进入了坏蛋们的老巢内部。



这个地图的画面风格又变成了暗金属主题，我们首先要找到几把开门的钥匙。



敌人老巢里玩得花样也多了起来，比如说这里要躲铁水。

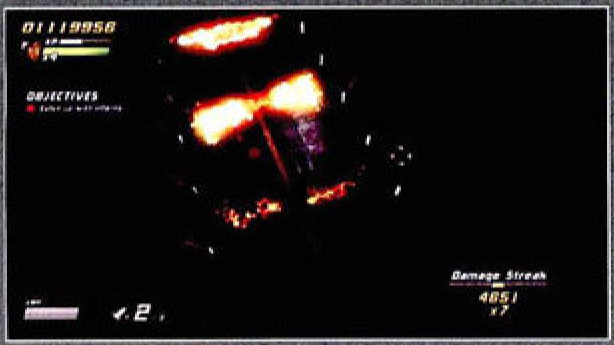


铁水在流水线上自动传送，玩家要驾驶车辆在狭小的走道里避开它们，如果撞翻一个桶，就会受到点燃伤害。

期刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



某一段路面全是熔岩，必须加速助跑跳过去，注意路尽头的两块跳板，它们会轮流交替上下。



坑道两边有机关，走走停停，就能安然通过。



通过重重机关后，来到圆形电梯，玩生存大挑战。



电梯生存挑战中，游戏之前出现过的所有敌人都会再现，比较难的是4辆坦克同时站住4个方向，必须贴着电梯的外延绕边，一点一点磨死它们。



海量小车也是非常有压力的，对付它们的关键是要冲入敌群，杀死后立刻吃血盒补充。



生存模式后，就是最终的boss决战，BOSS战有一定难度，它的坦克在近距离上会喷火和冲击波，最好永不近他身。



隔一段时间，boss还会往四周发射大量的导弹。这批导弹几乎覆盖了整个屏幕，此时最好是能绕到平台中央的柱子后面，如果来不及的话，可以闪进boss四个角的空挡。



除此之外，平台上还不时会有直升机和导弹轰炸，场面十分热闹。



打败boss后的结局剧情有点老套，留点悬念，钓大家胃口吧。

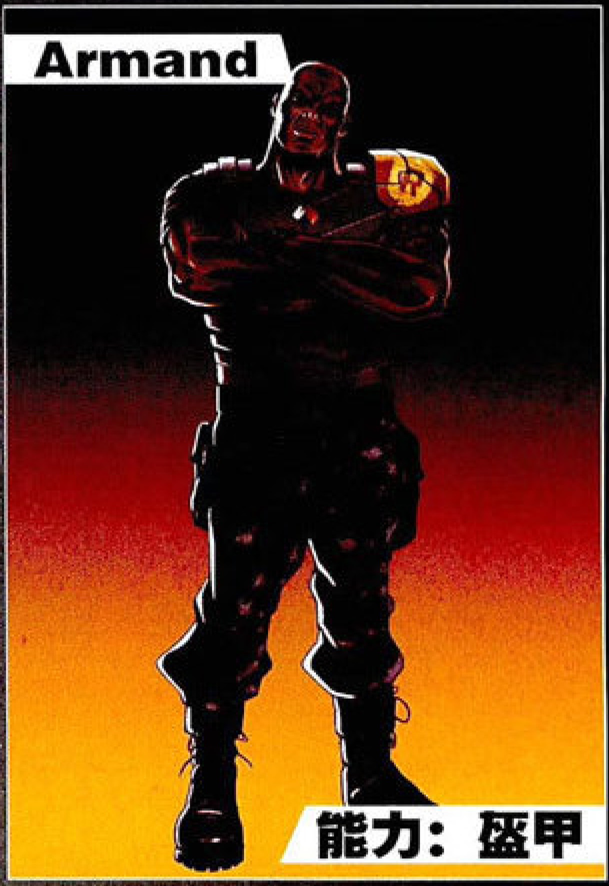
角色特技 天赋养成

《变节行动》中可供选择的角色一共有5位，每个人都有着自己的特殊能力。同时，游戏战斗中玩家还可以升级，获得升级天赋点数。升级天赋树系统每个人都有三条支线，分别是防御系、辅武器和特殊能力。特殊能力天赋每个人各不相同。这系列天赋是最能体现角色个性的地方。

每位角色都有4个天赋槽，初期很快就能使用其中的两个，而后两个天赋槽是在15级和30级解锁。

第一层天赋需要3点升级点，第二层天赋需要5点升级点，以此类推，顶级天赋需要13个天赋点。

每次升级可以获得3个天赋点。10, 20, 30, 40级可以获得更多的天赋点。



在载具外包上一层不可摧毁的盔甲，让Armand暂时处于无敌状态。无敌状态下可以移动，但不可攻击。持续按住空格激活盔甲，能量随着盔甲持续时间迅速递减。

可强化天赋：

时间拓展

增加盔甲持续时间的上限。

基础效率

减少装甲冷却时间。

以牙还牙

激活装甲时，可以反弹敌人的子弹和导弹，对敌人造成伤害。

防御修复

激活装甲时，自动恢复生命。

精英效率

大幅减少装甲冷却时间。

尖利撞板

能够撞毁敌人的小型载具。同时，撞入建筑物不再受到减速惩罚。

Armand的车辆是游戏中比较强力的一款。他的盔甲能够免疫所有伤害，天赋强化后又能回血又能反伤，只要掌握好节奏几乎就是永生的。尖利撞板的提升不仅仅是能碾压敌方的车辆，“撞入障碍不减速”对于绕着打也是很有用的。



强化后的EMP基本上可以让周围的敌人全哑，连半空中的飞弹都能消掉

Diz



能力：EMP

发出一道电磁脉冲，摧毁车辆周围较大范围内的敌对武器系统。使用后需要充能。

可强化天赋：

基础冲击

原来的效果之外，EMP还能对敌人造成少量伤害。

基础效率

减少EMP冷却时间。

崩坏停滞

增加EMP效果持续时间。

超级脉冲

增加EMP范围，同时，EMP可以摧毁正在射向你的飞弹。

精英效率

大幅减少EMP冷却时间。

精英冲击

在原来的效果之外，EMP还能对敌人造成大量伤害。

Diz是非常适合新手使用的一个角色。EMP的范围很大，天赋强化后，敌人基本上就变成了木桩让你打。带高级伤害的EMP可以秒杀大多数的初级敌人。

Roxy



能力：召唤空袭

将车辆的坐标位置通知空中支援。短暂延迟后，海量的火箭将会从天而降，轰炸范围内的敌军，造成大量伤害。使用后需要充能。

可强化天赋：

基础轰炸

小幅增加空袭半径和持续时间。

基础效率

减少空袭冷却时间。

自动打击

空袭能自动瞄准区域内的敌人，直接打击目标。

快速轰炸

呼叫轰炸后，导弹将会马上降临；同时，导弹的威力变强。

精英效率

大幅减少空袭冷却时间。

排山倒海

空袭的半径和持续时间大幅增强。

Roxy的技能在低等级时不太好用。而加入“自动打击”和“快速轰炸”之后，就能发挥很好的清屏能力。


自动打击配合排山倒海基本上就是一下全清

Gunnar



能力：重机枪

使用一挺重机枪代替车辆山原有的武器。支起重机枪后，车辆将会无法移动，但是可以获得强大的火力。持续按住空格键激活重机枪，能量随着机枪持续时间迅速递减。

可强化天赋：

液压动力

增加重机枪的灵活度，让转向和操控更加方便。

基础效率

减少重机枪的冷却时间。

防暴盾牌

重机枪激活时，一块盾牌会在车辆正面竖起，抵挡子弹。

反弹道

重机枪能够击落正在射向你的导弹。

精英效率

大幅减少重机枪的冷却时间。

范围爆炸

重机枪击中敌人后产生溅射伤害。

Gunnar个人感觉最难使用的一个角色。重机枪的架设需要引导，期间车辆是不能动的。对于很多需要走位的战斗来说，Gunnar就是毫无作为。“防暴盾牌”仅仅能抵挡子弹，对生存能力的提升也不大。



召唤出一小群蚁狮为你作战。蚁狮有着自己的移动速度、攻击力和生命值，会主动攻击附近的敌对目标。

可强化天赋：

协调合作

蚁狮死亡后会留下一个加血盒。

基础效率

减少召唤蚁狮的冷却时间。

成熟标本

增加蚁狮的移动速度和生命。

虫群

能够召唤出多的蚁狮。

精英效率

大幅减少召唤蚁狮的冷却时间。

毒爆虫腺

蚁狮死亡后，会发生爆炸，对周围敌方单位造成伤害。

这位就是大名鼎鼎的高登博士，《半条命》系列的主角。他的能力，呃……基本是娱乐向的，召唤出的小动物在后期瞬间被秒，更别提小动物的AI也不怎么样。



防御天赋

防御系方面，所有角色的天赋都是相同的，差异仅在是每个人能解锁的先后顺序不同。例如，某人的额外生命是第一层天赋，某人的却是顶层天赋。主要的天赋有：

二次机会

生命值减低为0后，将有额外的10秒钟濒死时间。如果在此期间能收集到血盒，你就能存活下来。该状态每条生命只能触发一次。

硬化外壳

增加最大生命值，增加从血盒中回复的生命值。

备用零件

被爆炸性伤害击中后，有机会在车辆附近刷新血盒。

额外生命

每关开始时，获得一条额外的生命。

自动修复

在生命值较低时，自动修复，回复一定生命。

硝基甲烷

双击超速键，激活硝基甲烷加速。硝基加速可移除车辆的燃烧状态。

副武器

游戏中的副武器一共有3种。

—火箭弹，朝目标方向发射一颗导弹。用来打击敌对车辆或者轰炸范围区域，伤害中等。

—轨道炮。蓄能后发射，单体伤害威力强大。

—火焰喷射器，往一个方向连续地喷射火焰。伤害较低，射程近。不过是持续性的范围伤害，善于清理小杂兵。

Diz和gordon有轨道炮精专，可以在每条命生出生时，自带轨道炮和一些弹药。

Gunnar和Armand有火箭弹精专，可以在每条生命出生时，自带火箭弹和一些弹药。

Roxy有喷火器精专，可以在每条生命出生时，自带火焰喷射器。

副武器的升级天赋有：

弹药供给

副武器的弹药包能够提供更多的弹药补给。

自动装填

副武器的弹药会随着时间的推移自动回复。

精英弹夹

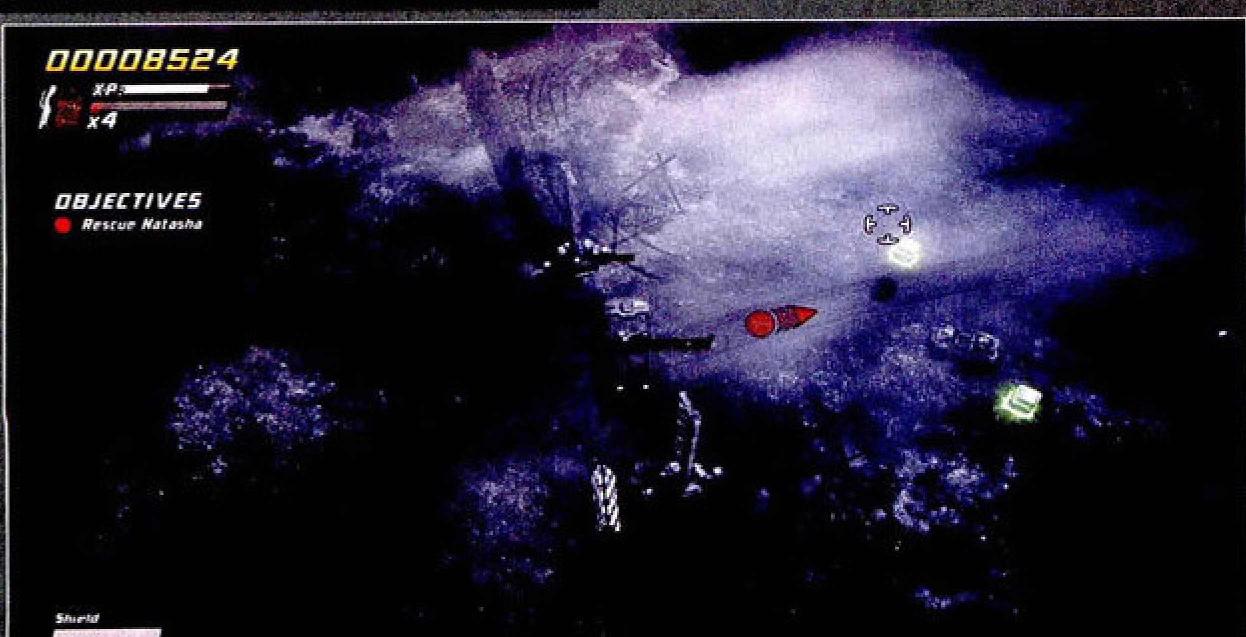
副武器的弹夹容量大幅增加。

基础弹夹

副武器的弹夹容量增加。

高级武器

副武器获得额外的加强。火箭弹升级为导弹，能自动寻敌；轨道炮：充能时间减少；火焰喷射器：伤害增加。



第二次机会是一个强力天赋，等于是在临死状态下有10秒的无敌时间



升级后的高级火焰喷射器，喷的就是蓝色火焰



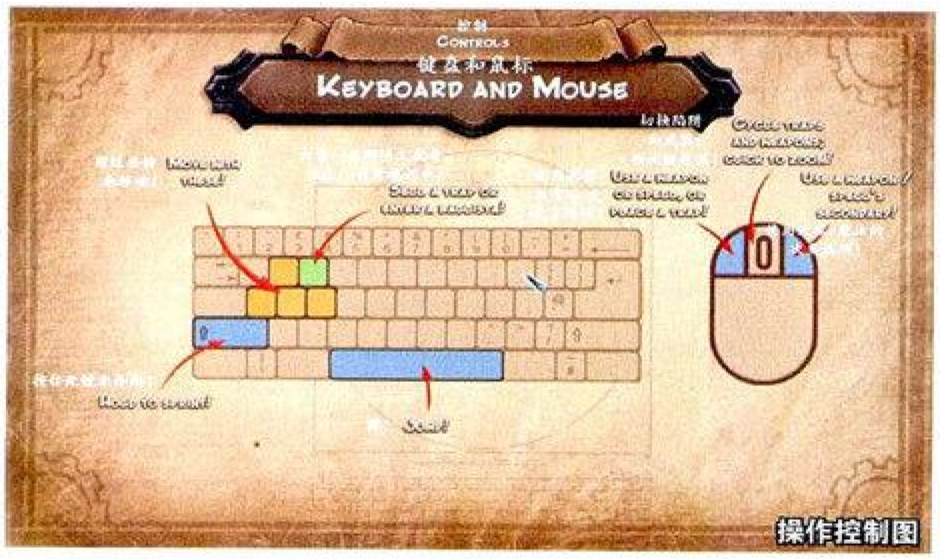
游戏中文名	兽人必须死（兽兽必须死、兽人去死）
游戏英文名	Orcs Must Die
开发公司	Robot Entertainment
游戏类型	动作-策略(ACT-SLG)
游戏平台	PC Steam、XBLA
发布日期	2011年10月12日

兽人，在大多数欧美游戏里是一个相当低端，但是又必不可少的邪恶种族，对于这个种族的描述一般是：四肢发达，头脑简单，残暴凶猛，冥顽不化。用具有中国国情的形象来定义的话就是：虾兵蟹将。鉴于他们这种特殊的历史地位，本游戏喊出了“兽人必须死”的口号！我们的目的，就是消灭一切兽人，不管是插死、烧死、压死、射死、锤死……用尽一切手段，消灭兽人！！！

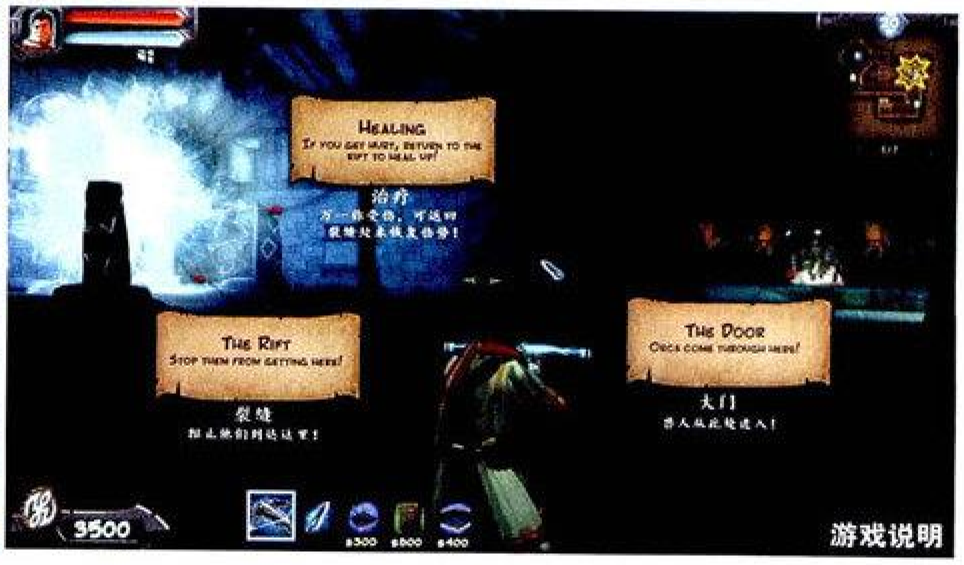
开发背景

Ensemble Studios工作室，他们的身世很苦逼，因为连财大气粗的微软都不肯花钱养他们了。但是天生我材必有用，被微软解散之后，他们组建了新的工作室Robot Entertainment，随后便宣布了他们的最新原创作品，趣味塔防游戏《兽人必须死》。《兽人必须死》是一部动作策略风格的塔防游戏。在游戏中，玩家以第三人称视角而不是传统塔防的上帝视角扮演魔法阵营的守护者，抵抗无尽的兽人大军的入侵，防止他们到达一个名叫“裂隙（Rift）”的地方。典型的塔防游戏，玩家可以直接上阵战斗，也可以设计陷阱进行策略陷害。

《兽人必须死》的美术风格介于《魔兽世界》和迪士尼老牌动画师唐·布鲁斯(Don Bluth)两者之间（与《火炬之光》的风格有些类似）。尽管游戏中血肉横飞，但整个游戏给人一种卡通和漫画的感觉。游戏音乐紧张刺激，值得一赞，主角很2，庆祝动作滑稽可爱……在这种情况下听着兽人的喊叫都是一件有趣的事。



操作控制图



游戏说明

TIPS 你必须知道的几个小常识：

1、游戏不再是传统的上帝视角。你本身在游戏中占有很大的戏份，集策略和动作于一身，满屏的游戏性！

2、游戏需要玩家将各个陷阱巧妙的结合起来使用，以达到最大的效果。游戏通关之后有相应的评级，会奖励骷髅头，升级技能必备。所以说游戏重点是——不放过一个兽人！

3、每三波怪物来袭，你便拥有一次重整的机会，死掉的佣兵会复活，装备和陷阱可以卖掉重新摆放（买卖陷阱不会损失金钱）。

4、你的绑定武器（起手弩）非常重要，利用好了一夫当关万夫莫开。对于高端选手来说操作讲究爆头技巧，因为准星很容易飘忽，所以这里教你一个FPS娴熟玩家的爆头心得：

首先：掌握射击节奏，闭着眼睛瞎射乱点弓箭往往能飞到天上（说明后坐力很猛）

其次：准心保持在恒定距离，兽人数量多，非常密集，这帮脑残绝大部分长的一般大小（关键是身高一样），所以你只要能把准星保持在一个恒定的高度就差不多可以连续爆头了。

再次：掌握节奏，保持高度的诀窍是控制身体，准心的灵敏度非常高，要保持准星而又瞄准兽人头部的话难度太大，所以你要靠左右前后移动步伐来切换目标，非常简单。

这个游戏里双线（多线）作战的机会很多，掌握这种射击技巧之后你完全可以把陷阱集中在一路，然后用自己娴熟的射击技巧单杀一路，免去来回奔波、顾此失彼之苦。我最高的爆头几率是连续29次。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

武器介绍 佩戴类

俗话说工欲善其事，必先利其器。作为一个塔防游戏，各种装备的性能是肯定要了解清楚的，毕竟你射击技巧再牛逼也挡不住四面八方的兽人大军。这个游戏里提供了大量的陷阱装备，开放的地图也允许你在地上、墙上、天花板上放置陷阱，各种陷阱的功能不同，巧妙结合的话可以造成惊人的加成效果。

十字弓

左键——射击，前面我们已经普及过技巧，需要说明的是大量兽人近身情况下你是没法淡定地瞄准移动的，这时候就要疯狂按下鼠标，射速甚快，伤害也是不俗。其性能类似于AK47。

中键——瞄准模式，拉近视角，更方便狙击爆头。不过对于娴熟的爆头玩家来说不实用。

右键——发射有范围效果定身箭（耗技能蓝条），初期没有冰火戒指配合，打特殊兵种很实用，晕一下，然后爆头点射。后期基本上就鸡肋了。因为技能蓝条作用很大，但是恢复缓慢。

大剑

左键——对付狗头人有用，有些关卡会爆大量小狗，速度暴快，陷阱CD太长基本无效，弩射不过来，用大剑一砍一片（SHIFT+W加速）。

右键——发射一道冲击波（耗蓝）击退敌人（不包括重型），鸡肋！

旋风腰带

左键——将靠近你的敌人吹飞一段距离（不包括重型兵种），适合狭窄地带，在有毒池和岩浆的地方对着敌人吹，吹下去的秒杀。整体作用一般。

右键——抓住一个敌人（耗蓝，不包括重型），再按左键仍出去，属于无用的娱乐技能。

火焰护腕

左键——发射一枚火球（范围攻击，耗蓝），对目标以及附近敌人造成伤害并持续掉血，没有天赋支持情况下，能发射3次，然后就要等蓝回复，这个技能用来打群兽人显然很不划算，但是用来对付后期的寒冰食人魔相当给力（五行相克啊）。

右键——设置一道火墙（耗一管蓝，有持续时间），穿过火墙的敌人造成持续伤害（对重型伤害较少），这个技能很好用尤其是开局的时候，去出怪的城门口，怪一出来，放个火墙顶住，那烧死的是一片又一片，有群怪靠近的时候，放一道火墙，然后后退，看烧烤就OK了。

这个武器听起来很美，但是耗蓝厉害，实用性大打折扣。

寒冰护符

左键——发射5个冰球（耗蓝较少）冻住敌人（包括重型），被冻住的敌人防御力减弱，配合弩箭爆头，杀BOSS的有效手段，后期对付空中的飞行火蝙蝠唯一利器，打小狗也是很犀利。

右键——近距离前方释放一道霜之新星（耗一半蓝），冻住前方所有敌人（时间比冰球要长些，包括重型），很HAPPY。

闪电指环

左键——朝正前方发射一道锥形闪电（耗蓝1/3），造成伤害，跟火球差不多，单体伤害略比火球高一点。

右键——在指定区域释放一朵乌云（耗一管蓝，乌云有持续时间），乌云会释放闪电随机攻击敌人，这个用过了才知道，闪电释放频率实在实在是太低，而且范围也不是很大，有点对不起它消耗的一管蓝，所以，不休闲的情况下，不推荐使用。

武器介绍 陷阱类

佩戴类的武器多为辅助效果，而且针对性太强，除了十字弓跟寒冰护符的配合效果之外，其他的都属于可有可无的娱乐性装备。这个游戏主要的杀伤性武器还是陷阱！

尖刺陷阱

物美价廉，尖刺会对陷阱上面所有敌人造成瞬间物理伤害（大概是普通兽人多半管血左右），升级后有减速效果，后期的话伤害较弱。

沥青陷阱

减速，减速，兽人走的慢，我们才有时间折磨他们，此陷阱可以配合多个其他陷阱使用，但是没有伤害。主要目的就是延缓敌人行进速度，给附近的其他物理输出陷阱的争取CD重置时间，铺这种地面陷阱的时候，要注意敌人的行走路线，不一定铺在中间就实用（往往敌人都是从一条通道的两侧行军），升级后敌人踩到上面走的那叫一个慢啊……总之，兽人必须走的慢。

弹簧陷阱

此游戏的特色陷阱之一，当附近有毒池或者岩浆的时候，布置好它，调整好方向，所过之人（重型兵种除外），必死无疑，缺点就是CD时间有些长。CD一长，那这玩意儿基本就中看不中用了。

蒸汽陷阱

这个陷阱出场率极低，原因很简单，没有伤害，单体，这个就很不给力了，除了娱乐效果之外，我看不出他有什么好处。

硫磺陷阱

输出很高，敌人踩到上面就会触发，每烫3次敌人，陷阱本身就会熄灭一会，然后又会重置，这个后期也有很大发展空间，可以配合圣骑士堵路，也可以配合稻草人埋伏，总之，很实用。价格也很适中，后期主要的输出选择。



武器介绍 壁挂类

这个游戏跟传统塔防的不同在于，它是立体式的防守，这个就跟2D游戏和3D游戏的区别一样，除了地面陷阱之外，墙上壁挂也是主要输出手段之一。而这其中尤以箭墙、刃墙为主。

箭墙

深受广大兽人屠杀者喜爱的壁挂装饰，什么是陷阱，地上有刺，墙上带刺，头上顶刺，这才叫完美陷阱。本武器触发后射击距离超远，可以从一边射到另一边（个别关卡），伤害不俗（按照墙上面的每一发箭头计算的），初中期很好用，强化以后射击距离更远，不过后期乏力（那也要二十关之后了）。

刃墙

看起来很虎的一个装备，集合了一堆大杀器颇像要你命3000，攻击也很高，但是实际攻击距离只有一格，价格又不菲，兽人虽然智商低但也不会大路朝天它非要贴墙走，所以这东西有点鸡肋，不过配合路障跟减速陷阱的话，倒是能收到奇效，适合高端选手。

推射陷阱

推倒兽人，听起来挺牛逼的一个概念，不过跟刃墙一样缺点明显，没有很好的射程，CD不短，伤害不高，只能在特殊地形下那么娱乐一下，不选也罢。

碾压机

刃墙的升级版本，箭墙的替代版，可以吸怪等于攻击范围更广，伤害大。升级之后更无敌，大杀器一个。不过出场稍晚了点，基本上出来就谢幕了，中前期风光都被箭墙、刃墙抢光了。

武器介绍 吊顶类

什么叫做全方位立体攻击？只是地上插，墙上穿还是不够的，所以还要加上顶上压！兽人必须死的另一个伤害类型，吊顶！（其实这个类型的装备都很鸡肋，不过概念还是有的，聊胜于无）

巨力碾压

需要布置在棚顶（高了不行，触发不到），这个陷阱弥补了3维空间陷阱一起上的缺陷，真正做到了立体虐待，伤害很客观，而且升级后还能眩晕敌人，不过缺点明显，CD长，射程短，价格也不低——那还有个屁用！

钟摆发条

占3格位置，有很多地图都是3格宽度的小路口或者是走廊，那么这个东西就能发挥它的作用了，布置好之后配上一名圣骑士吸引火力，就看到它在那里来回的摆呀摆，敌人就不停的死呀死。不过圣骑士和钟摆价格都很高，性价比还是太低。

狙击投射

输出较高，但是装弹时间也很长，有穿透效果，实际用处不大，升级后攻击范围更大，在一些个别地图（墙太少，地面太宽广）的必备品，只不过这个价格太高了，让人蛋疼。

武器介绍 辅助类陷阱

孢子蘑菇

蘑菇是非常强悍的一个陷阱，尤其是在后期，属于敌强我强敌弱我弱的道具，强化之后使转化过来的兽人更加强悍。后期必备。高难度必备。

路障

神器，对于多线作战的场合，使用此物2、3个就可以堵住一条路口（注意要给兽人留下一条可行走的路，完全封死的话他们会发疯砸墙），在一些双线路以及多线关卡上，看好敌人的行走路线，找到间距最小的路口，堵上，让敌人只能从一条路行进，这是多么HAPPY的一件事情啊。路障除了堵路以外与其他机关搭配更会得到意想不到的效果。比如：在弹簧陷阱旁安上路障，怪物就只能踩陷阱；安在刃墙中间，怪物会知自动走到刃墙面前送死。

铸币炉

比较鸡肋，赚钱用的。

武器介绍 自毁性陷阱

这一类的物品都是消耗性的，毁坏之后便无法修复，但是一般来说都是物美价廉，便宜，能发挥巨大的作用，所以说性价比较高，在很多场合适用。

炸药桶

可以拾取，可以放置在地上（需要攻击才能引爆），便宜好用，前期对于技术不熟练的人来说，是个集中补兵的好东西，不过后期基本上就鸡肋了。毕竟钱可是白花花地流出去的。

诱饵

它既是诱饵，又是炸弹，它有三大优点，首先是血很多，其次是自动回血，再有就是他会嘲讽附近所有敌人，在地上放个诱饵，然后围绕这个诱饵建立一个全方位的火力网，兽人们就可以享受一番从头到尾，由内而外的贴心服务。这东西适用范围很广，后期必备。

武器介绍 雇佣兵

当然，作为一个塔防英雄，从头到尾一个人打是很枯燥很寂寞的，所以雇佣兵应运而生，虽然这些家伙沉默寡言，不会陪你聊天唠嗑谈人生，但是他们工作起来可是兢兢业业的，而且这些家伙可是可回收的哦，既是被摧毁也可以在“重整”的时候复活。

弓箭守卫

远程兵种，天上地下都可攻击，射程远，伤害不错，身子挺弱（废话，能抗能打还要你干嘛）。要注意的是他们的站位，不能重叠，不能阻挡互相的视野（否则攻击都回弹到自己人身上，虽然没伤害但是也是浪费输出），还有就是雇佣兵的总数量有上限。

天赋里面可以加强成火箭，伤害更高，射速更快。对付空中敌人还有小狗，表现很不错。

圣骑士守卫

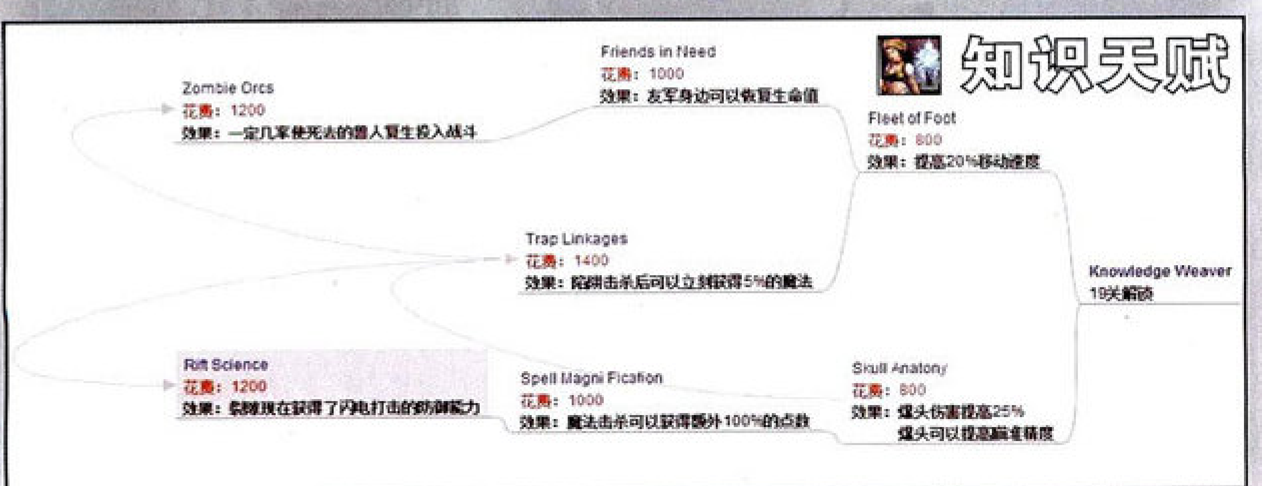
超高的血量，物理伤害中等，典型的肉盾，吸引火力兵种，天赋里面可以加强回血和眩晕技能，在狭小的路口，走廊，布置好几名皇家圣骑士，一夫当关万夫莫开，有木有，有木有！虽然看起来很美，但是……有点太贵了。

天赋

没错，这个游戏里还有天赋，美其名曰“守护女神”。不过不是白送的，也要花钱，我个人觉得在经济这么紧张，战斗这么急促的场合，还要花钱去养有些华而不实的二奶（你看了就知道为什么这么称呼了），有些不值啊。不过，在某些场合，养个二奶又是必须的——纠结啊！







干死兽人 五星攻略

完成关卡5骷髅需要：

1、没有兽人进入裂隙且主角没有死亡（右上角数值没有掉）

2、完成关卡时间在要求范围内（过关得分界面点“STATS”有个par time和你的实际时间）

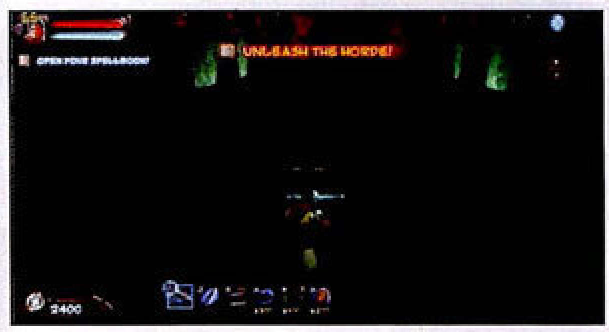
TIPS……

在布置陷阱前，可以根据地上流过的白色线条预知兽人的行动路线，根据行动路线考虑陷阱的安排，兽人必须死跟一般性塔防攻略差不多，就是兽人密集经过地点布置火力，达到最大输出效果，所以路线勘察非常重要，每一关开始前有足够的时间让你踩点

条条大路通罗马，以下攻略只是众多通关方式的一种，有心的玩家可以自己琢磨体验不同的通关方式，要知道每次以新的方式拿到五颗星都会让人产生一种莫名的快感。

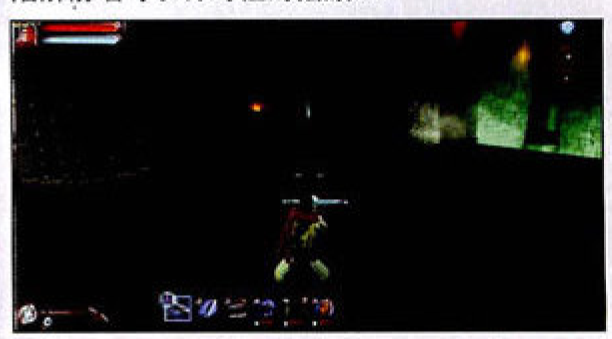
游戏前三关比较简单，主要是熟悉场景和练习操作，之前我们有了很多技巧和武器的介绍，只要智力正常、四肢健全的话，5颗骷髅的话是没问题的。

第四关：THE BATHS



这一关地形比较开阔，但是有一个收窄的路口，这里就是火力集结地，地刺摆满，然后两边上箭墙。兽人走到火力点前基本能点杀的差不多，剩下的由陷阱搞定。

后面兽人增多的时候顺便将箭墙和陷阱往前铺（这一关的兽人比较容易往两边靠，所以陷阱箭墙可以针对性的摆放）。



第五关：RUNNER'S ALLEY

这关新加入精灵射手，结果丫现在还不怎么适用，还是箭墙地刺效果好。这一关有两个出入口，但是在拐角处有一个必经通道，所有的尖刺陷阱+箭墙组合即可阻挡大部分兽人的进

攻。还是那句话，合理利用你的爆头技巧，陷阱目前只是辅助作用。两个出怪口之间有距离，使用移动射击的步伐边打边退。实在顶不住，老家旁边还有个冠军骑士帮你呢。



第六关：OVERPASS



路障封路



死守一边

这一关难度大大增加，兽人学会了兵分两路，而我们技艺初成，分身乏术，该如何HOLD住？没关系，我们有新解锁、号称城管利器的路障！封一条路，杀一条路，5骷髅就是那么简单。

可以任意选择堵哪一条路，兽人碰到路障，如果还有其他通往裂隙的路的话，就会立即折返选择另一条路，如果没有，就会强行打开路障（兽人很萌的，不许把路全堵上）。

第七关：TWIN HALLS



路障在靠近裂隙的地方摆放

这一关解锁的是弹簧陷阱，不过这玩意中看不中用，忘记它的存在吧，我们还是用地刺+箭墙。这关难度大大提高，因为兽人又是兵分两路，虽然可以选择封路，但是两条路之间的交通实在是太发达了，兽人跑的太快，而且兵员交汇口过于靠近裂隙。

对自己的爆头技巧有信心的话，可以选择单守一条路，然后另外一条路布置重兵（这一关有BOSS出现），充分利用开始提供的炸药桶，反正是送的，不炸白不炸。

第八关：LUNCH BREAK



这一关兽人开始立体攻击，楼上楼下两条路，选择封一条路，然后寻找一个火力集结点。这关比较困难的是火力集结点的地势不平，而且BOSS隔三差五地出来搅局（不要被它近身，有击晕技能）。难度只是相对来说的，打法正确的话5骷髅没问题。

第九关：THE STREAM



这个楼梯口不用费心，兽人不会上来（除非你把其他路都堵死了）

前三波的话兽人都是从远方出发，这时候不必费心陷阱，尽快清兵，努力攒钱。第三波开始前应该够买三个路障和一个墙壁叶片。如图所示布置，以后有钱了继续补充墙壁叶片和地板减速陷阱……这基本上是一条死亡之路了。注意有钱的话要适当补充弓箭手即可。

第十关：SLUDGE HOLE

第十关的话复杂程度有些让人蛋疼，因为两个出兵口无论如何也是无法交集的，所以没法锁定一个固定的火力集结点，只好利用出兵间隔来分别歼灭。第十关有楼上楼下，第1-3波楼下，第4-5波楼上，第6-7波楼下，第8波楼上楼下。记住顺序，因为你要不断变卖家产到另一个地方来重新组织火力。



注意前两个路障要给兽人留点空间，不然兽人会发狂砸路障。

第三波结束之后把楼下的陷阱全部卖了，到楼上把路障、墙壁叶片、地板减速的阵型摆好，楼上就基本安全了。第五波结束之后就很有钱了，去楼下再把陷阱摆起来。第八波有两个boss，楼上先来，先消灭楼上的，然后去楼下。五骷髅不轻松。

第十一关：CHAOS CHAMBER

这一关的难度比起上一关来又提升不少，要点在于楼下第一波兵消灭之后要迅速卖掉家当跑到楼上继续摆阵，手脚利索是必不可少的。后面金钱富裕之后两边适当地增加刀片阵组合，注意这一关有豺狼人会跨越路障，好在它是主动攻击人，不会闷头奔向裂隙，边打边逃即可（活用冰霜护符的减速、定身）。

第十二关：CHOKEPOINT

这一关出现三个出兵口，不过幸运的是这几个出口集中在一个地方，但是地势坑洼不平，箭墙失效。所以要最大化利用雇佣兵，当然雇佣兵不足以消灭兽人军团，火力集结点处利用减速、路障、火焰戒指和佣兵，集中绞杀。难度不高。

第十三关：THE ARENA

出门先点天赋，陷阱、卫兵杀死的兽人奖金增加66%。然后在两个出兵口先后布置路障+刀片+减速的大杀器组合，利用吹风腰带可以有效地将漏网兽人敢回刀片阵。然后就是不断的补墙壁扇叶、减速、路障。

第十四关：THE BALCONY

开始就在高台上布置弓箭手，主角跑到下面用弓箭和冰冻戒指攻击。除了第五波来的boss，普通兽人是不会走楼梯的。弓箭手是有数量限制的，达到最大数量之后就升级一下天赋，升到火箭，钱多在前面布置一下陷阱吧。


最终阵型（多出来的钱买天赋，买陷阱）

第十五关：THE TOWER

第一波可以不用打，用吹飞阻止兽人上楼，等到第一波不出兽人了，再把楼梯尽头的刺轮（三国群英传？）陷阱打下去，一下可以得30+连杀。然后补墙壁叶片。


火力集结点



先将兽人都集结到一起



最终形态（其实钱多得是，随便放）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

第3波结束之后在第二出兵点堵路，但是不要放墙壁叶片只放减速。然后吹飞、打刺轮。然后再补。这一关相对来说很简单，因为两个出兵口之间有个很好的火力集结地。陷阱+壁挂，就算不用系统提供的机关也可以轻松搞定。

第十六关：THE LIBRARY

1-2波从上面出兽人，先两个弓箭手+减速，主角用火墙，轻松过。之后买一个天赋，增加所得金币。不断补充弓箭手。

第三波开始下也出兽人，boss用冰护符配合弓箭爆头迅速解决。把上面的兽人完全交给弓箭手吧，他们能完成任务的。主角主要对付下面出来的兽人，用火墙还算轻松。

第10波开始前在其他两个路口也放点弓箭手，防止漏网之鱼。

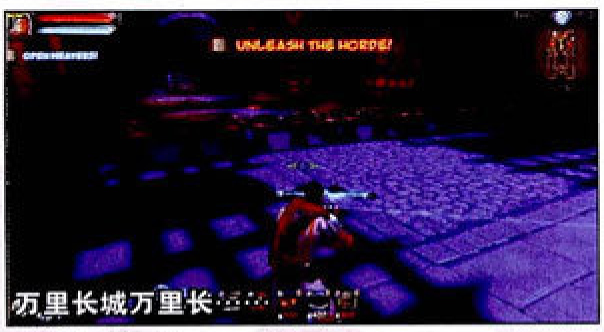
第十七关：THE BRIDGE

这一关相对来说非常简单，因为又回到我们那套，堵一条路，集中杀一条路的轻松虐兽之旅。需要注意的是这一关有炸弹人（第三波）出现，会炸毁路障。勤快地话就在炸弹人出现的时候过去打掉他，懒得动的话封两层路障它就炸不穿了。接下来就是刀片阵+弓箭手的立体攻击系统，有一条又长又窄的隧道可以让你轻松发挥。

天赋的话，加到火箭就可以了，注意有BOSS出现，用冰冻定身+爆头轻松搞定。

第十八关：KILLING FIELDS

先封路，然后设立一个火力集结点，巧妙利用油罐可以虐杀大量兽人。第四波有四个豺狼猎人，用冰冻+爆头解决。



万里长城万里长

第十九关：REBIRTH

1-3波上路出兵，第四波左路，第五波右路，第六波左右路（在出兵点放火墙很爽，注意第三波有豺狼猎人，用冰冻+爆头）。第六波结束之后把上路完成。最后一波开始前在左右两路放些弓箭手或者守卫做肉盾，顶住豺狼猎人和boss。这一关的关键点在于三个出兵点之间的转换，还有最后一关的各种逆袭。



第三波结束之后把上路陷阱全卖了，然后到左路设置陷阱，多出来的钱到右路设置


第四波结束之后把右路补充完整，注意这两波都有豺狼猎人

第二十关：GATEWAY

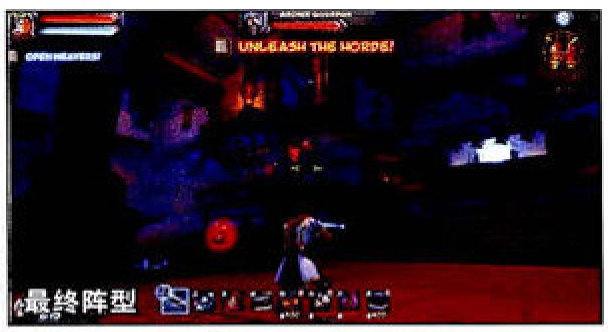

最终阵型

开始把天赋加到自动治疗，在门口放三个弓箭手。在出兵点放火墙，配合弓箭手解决。然后再补一个卫兵。卫兵当肉盾，天上地上群殴也能坚挺。设置完卫兵之后买火箭天赋。之后就是狂补弓箭手和卫兵，注意在裂隙两边的阳台上也要放几个弓箭手，不用多，一边3个足矣，防止漏网之鱼。

需要注意的是，这一关不管是正版还是盗版，都会出现游戏跳出的问题。无奈之下只好逼上梁山，下载一个工具调整兽人数量即可完成任务（注意不要因此而作弊上瘾哦，老老实实做人，勤勤恳恳打兽人哦）。

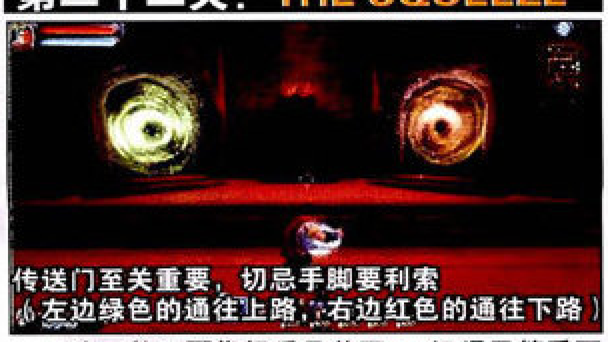
第二十一关：HARD CLIMB

这一关主要靠十字弩，因为墙壁和路口设置的都很操蛋，陷阱流基本上无法发挥作用，只好靠新解锁的武器——吊顶十字弩。开局会有点困难，不过练到现在这种关口，基本上大家的技能都很熟练了，撑到十字弩成型基本上就高枕无忧了。需要注意的是第六波会有豺狼人出现，减速定身+爆头消灭之。



最终阵型

第二十二关：THE SQUEEZE


传送门至关重要，切忌手脚要利索（左边绿色的通往上路，右边红色的通往下路）

这一关又要靠佣兵兄弟了，记得弓箭手不要太靠近路口，不然兽人会攻击。骑士位置要得当，保证所有弓箭手的视野。第一波在上路，第二波在下路，这两波都不难。第三波是上下两路，而且一上来就是一群狗头人冲刺，一不小心就会让他们漏进去。第三波开始时在一个出兵点门口放一把火墙，然后迅速通过传送门到达另一路爆头把墙壁上的刺轮陷阱打下来，然后就差不多了。

第三波结束之后突然有了大量金钱，狠狠的买天赋，狠狠的设置弓箭手和护卫吧。注意主角在上路不要太靠前，否则一群火鸟对你集火，谁都闹不住。

第二十三关 STAIRS OF DOOM



上手布局

这关解锁迷糊蘑菇，神器一个……升级一下墙壁绞肉机。第一波左路、第二波右路是狗头人，在门口放一道火墙解决烦恼。第三波结束之后把绞肉机补满。如果路障被炸掉也要补路障。以后有钱就在楼梯上设置迷糊蘑菇和守卫，钱很多不用怕。



最终形态

第二十四关 FINALE

1-4波按照上右下左的顺序出兵，第一波右路有火魔，第二波有炸弹兽人，第三波有弓箭手（弓箭手会绕开守卫）。前四波结束之后，把左右两路守卫数量各加到6，在上下路出口增加一个迷糊蘑菇。第六波有豺狼猎人和炸弹兽人，一大片先从上路来，建议从远处攻击炸弹兽人，走位要风骚一点。这一波是难点。第八波下路和右路有大量兽人，容易让他们漏过去，所以这时候要把墙上的刺轮打下来，这样就没压力了。第八波现在有了大量的金币，可以把守卫补满，可以设置很多的自动十字弩，后面4波完全没压力。



上手布局


最终形态



大亨总动员 十款经典游戏一览

近年来，虽说PC游戏界被讲究画面和效果为主的动作类游戏所统治，但一种培养全局观、协调性，强调慢节奏、轻游戏的类型却依旧很有市场，固守着很大比例的玩家群体。这种游戏类型叫模拟经营。模拟经营类游戏的题材五花八门，而且有越来越贴近“生活化”的趋势，吸引着全年龄层次的众多轻度玩家。而在这其中，有一个游戏家族尤其受到玩家推崇和欢迎，那就是“大亨”系列（Tycoon），玩家从工业到医疗，从运输到经商，从娱乐到公益，在充分满足自己荣誉感的同时，也体验了各行各业的工作生活，可算得上“三百六十行，状元都是你”了！下面大叔就推荐10款最著名、最好玩的大亨系列，你都玩过了吗？

航空大亨2
Airline Tycoon 2

游戏类型	制作发行	发行时间
模拟经营	Spellbound | Kalypso Media	2011年10月20日



以制作《海岛大亨》系列出名的Kalypso公司近期发布了其最新的模拟游戏《航空大亨2》，游戏中将挑战玩家对现代航空的操控，经营一个航空公司，取得经济上的成功。在进行行政管理的同时，还要购买新的飞机，设计个性化的飞机外形，开辟新的航线，应付挑剔的乘客，与对手展开竞争，最终成长成全球公认的著名航空公司。

游戏总体感觉上拥有贴近现实世界的亲切感，而在游戏过程中灵活多变的策略性，向来是策略经营游戏令人着迷的主要原因。相信许多大亨级的玩家对于这类型的游戏都不陌生，以往策略经营游戏的题材范围也相当广泛，像是经营铁路、餐厅、游乐场等等不胜枚举。不过，有一个相当有趣的题材却不常被引用，那就是航空事业。也许是因为太过复杂的缘故吧？印象中以航空事业为题的策略游戏可说是屈指可数，而真的有点名气的更是寥寥无几，我印象中的只有《航空霸业》和《航空大亨》两款。而且在近十年来几乎找不到航空经营游戏可玩，对经营游戏粉丝来说，不免有点遗憾。

总算，我们终于等到了这款《航空大亨》系列的续作。一玩之下，果然发现游戏中特殊的3D美术风格以及巨细靡遗的设定和简单的操作，的确让人爱不释手。玩家朋友们一定不能错过哦！



安检措施一定要做到位，不然……


个性化的经理人办公室

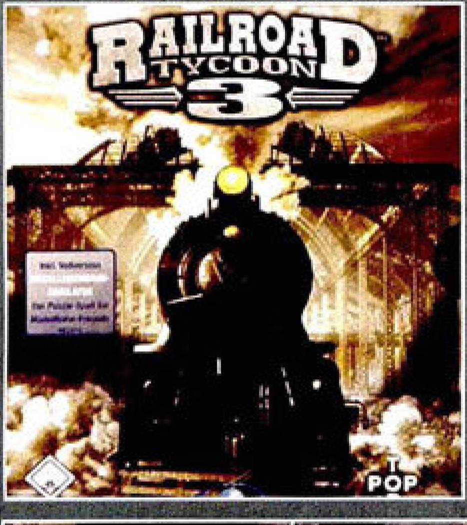

乘客的舒适度是重要环节哦


航站楼里人头攒动


每月一次总经理会议，你是第一名吗

铁路大亨3
Railroad Tycoon 3

游戏类型	制作发行	发行时间
模拟经营	PopTop Gathering	2003年10月23日



《铁路大亨3》对于我们来说已经是一款老游戏了，据说游戏的第四代已经在研发中，预计2012年就会发布。而三代游戏依旧是继承了前作的特点，玩家将会在城市的一处黄金位置修建车站，附近是一些重要的资源存储站，有不少需要运送的货物。然后玩家就得购买火车，并修建一些配套设施，开始一整套的铁路运营。此外，游戏的操作界面也进行了改进，玩家现在可以通过官网介绍来了解各类机车的历史和特点，再从中进行购买。



建设车站是要花钱的哦



火车穿越各种工业区



最新的火车头已经研发完成咯

海岛大亨4
Tropico 4

游戏类型	制作发行	发行时间
模拟经营	Haemimont Atlus.	2011年8月30日

《海岛大亨》算得上是近几年比较火的一款大亨系列游戏了，特别是三代设计得尤为出色，为此大叔也做过详细的攻略介绍。而今年8月底游戏的第四代孕育而生，内容包含了全新的地图、全新的故事战役内容和证券交易所、购物中心、主题公园、陵墓等20种新的建筑物。火山爆发、干旱、龙卷风等6种新灾害，还有最新的贸易系统：为了促进经济和生产力，可以与其他国家进行贸易。





工厂太多的话污染就会加重



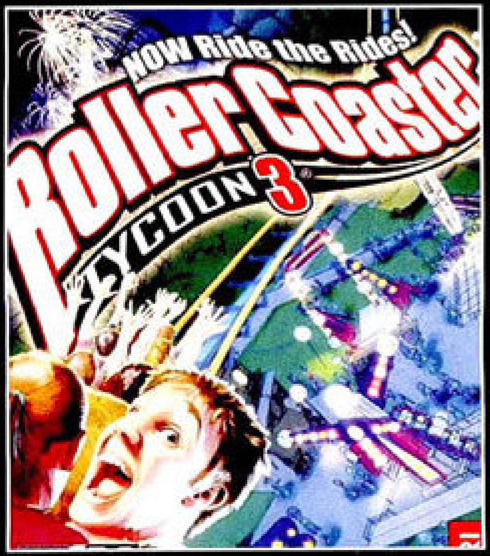
工业区、农业区和旅游区要分开哦



夕阳下的海岛都市

过山车大亨3
Roller Coaster Tycoon 3

游戏类型	制作发行	发行时间
模拟经营	Frontier Atari	2004年10月26日



《过山车大亨》系列是一款老少皆宜的经营策略类游戏，它一直欧美最卖座游戏畅销榜的常客，而其中的《过山车大亨3》无疑是经典中的经典。游戏仍是以建造主题公园为背景，开发者制作了一个全新的3D引擎，允许全角度观察公园。此外，游戏还包含新客人类型和AI，增加全体行为，并且给玩家提供了空中视角。该游戏充分展示ATARI公司的能力，把这款已经存在的系列作品提升到一个更高的地步，给新老玩家一个全新体验。"



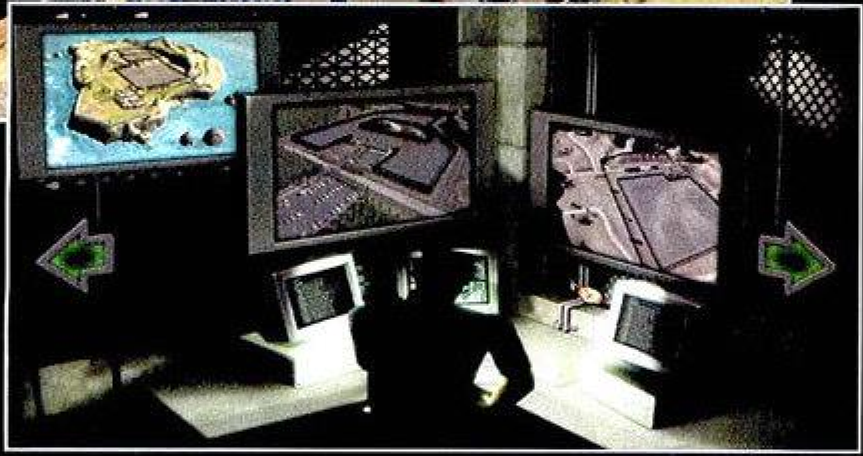
建造过山车要腾出足够的地方哦



近距离观察游客动向



犯人的状态你时刻要留意

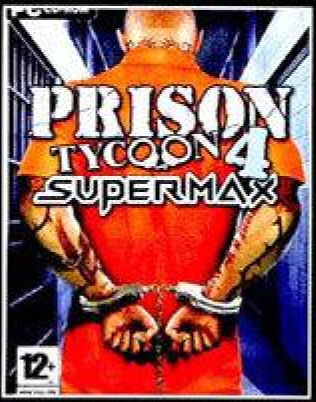


监狱监控一定要管理好

监狱大亨4
Prison Tycoon 4: SuperMax

游戏类型	制作发行	发行时间
模拟经营	ValuSoft	2008年6月28日

《监狱大亨4：超大监房》是由“ValuSoft”于2008年发行发行的一款模拟经营游戏。与以往作品相同，建立并管理一个有利可图的民营监狱。正对罪犯，执行各种设施，每一个墙，每一个栅栏，都由你决定。从基础工作开始建立您的声誉，逐步强化监狱的设施，发挥你超强的管理能力，成为一流的监狱长，使地球上最危险和最凶残的罪犯在安全的底线内。





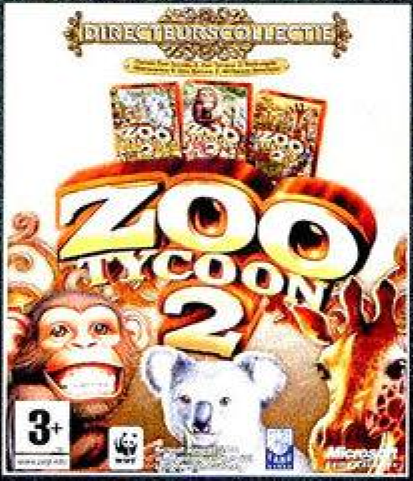
与监狱内外各种人士打交道

动物园大亨2
Zoo Tycoon 2

游戏类型	制作发行	发行时间
模拟经营	Blue Fang Microsoft	2004年11月11日



不同的动物要和睦相处才行



《动物园大亨2》，是玩家期待已久的得奖作品《动物园大亨》视窗版游戏的续作，游戏以超过30种令人难以置信详细的动物为主要特色，以及有令人目眩的一大堆建筑工具和物件，有新的放大缩小功能，并且更棒的3D绘图将允许玩家能够保持一个更靠近的角度看整个行动和设计更有创造性的动物园，《动物园大亨2》已经被设定成提升玩家的兴奋度，挑战性，和建设终极动物园乐趣。

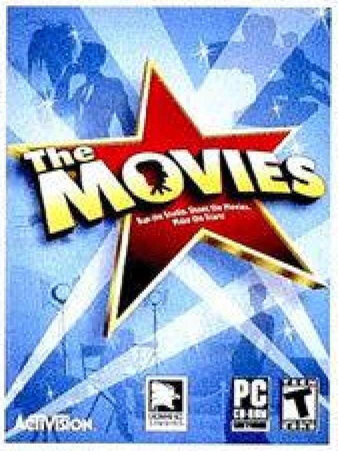


配置点小景物吧

时刻观察动物园内游客变化

电影大亨
The Movies

游戏类型	制作发行	发行时间
策略模拟	Lionhead Activision	2006年1月19日





这个角色像不像阿汤哥?

这款游戏应该算是所有“大亨”中比较特别的一个，虽说名字不是正牌的“Tycoon”，但游戏全3D的环境和操作类型酷似‘大亨’类游戏。在这款游戏中玩家可以经历电影的拍摄、剪辑和后期制作等工作。而电影也从最早的无声黑白片开始，到早期彩色片，到现在的影片，甚至到未来的影片，玩家就如同真正走进了好莱坞，一个著名电影制作人的梦想正等待你去实现。



十九世纪美国的影视基地

医院大亨
Hospital Tycoon

游戏类型	制作发行	发行时间
策略经营	Deep Red Games Codemasters	2007年6月5日




多安排点座位给病人

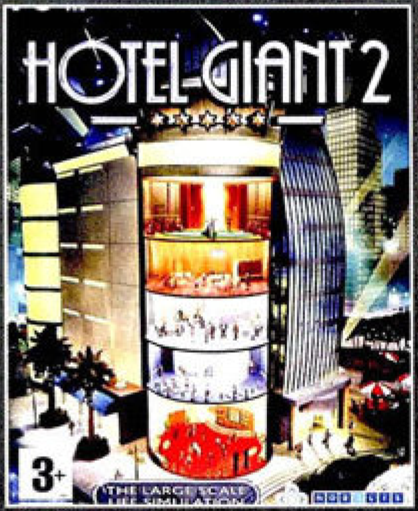

老太太健康出院咯

从《主题医院》第一次提出了医院管理这个类型的游戏以来已经有很长一段时间了，《医院大亨》的发布延续了这个经典类型。游戏划时代地使用了3D背景和人物，在继承了《主题医院》的经典之余还融入了自己独特的风格，幽默诙谐的病人和如电视剧一般紧张精彩的剧情将会给玩家带来完全不同的游戏体验。


配备高级医疗设施

酒店大亨2
Hotel Giant 2

游戏类型	制作发行	发行时间
模拟经营	JoWood Productions	2008年12月20日



《酒店大亨》在国内还被翻译为《模拟酒店》，不过从英文字面上来说，"Giant"代表巨人的意思，所以还是与大亨很贴近的。二代的游戏是以全3D视角展现在玩家面前的，玩家可以进入极具挑战性的旅游行业一试身手，建造、设计、管理当今全球独一无二的豪华酒店！房客具有高度自主能力，您要时刻关注他们的行为、情绪、活动，投其所好，真正做到宾至如归。招募、训练、管理您的雇员，同时还要控制酒店预算。不断提高酒店整体服务水平并最终成为城内同业中的佼佼者！


要有花园和豪华游泳池哦

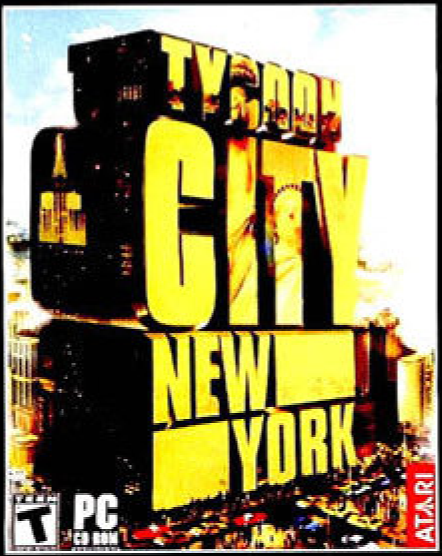

酒店大堂一定要宽敞气派


自助餐好坏直接影响客人评价

城市大亨：纽约
Tycoon City: New York

游戏类型	制作发行	发行时间
策略模拟	Deep Red Atari	2006年5月21日

从游戏名称可知，玩家将在现代美国纽约市曼哈顿岛中打拼，一手建立起属于玩家自己的商业王朝，在这个永不沉睡的大都会里玩家将有机会叱咤风云，创造并且营运超过100种的生意，像是经营一家高级夜店、管理媒体集团、开一家有利可图的百老汇戏院等等，选择可说是无穷无尽。当玩家的生意顺利成长，玩家的声望也随着水涨船高，玩家的脸孔将成为镁光灯的焦点、玩家的大名将如雷贯耳，而整个纽约市也将征服在玩家的手上。




摩天大楼拔地而起


商店里货物的价格要合理调整


这里造篮球场恐怕不太合适吧

游戏社 同人

グリーフシンドローム ～GRIEFSYNDROME～

游戏类型 横版魔法少女打魔女的游戏

对应年龄 相信奇迹与魔法存在的年龄

制作小组 黄昏フロンティア



不管是《魔法少女小圆》的FANS单纯的喜欢横版过关游戏的玩家都值得一玩的游戏。游戏的美术功力极高，将原动画中十分难以描绘的魔女结界内的战斗完美呈现，画面水准已经超越了同人的等级。而五色战队的各位少女们的招牌招式也一一还原，看过动画的玩家一定会相当的兴奋和感同身受吧。



◆ 游戏画面的华丽度和原作还原度是无可挑剔的



◆ 美人鱼关……沙耶加你就从了杏子吧……



◆ 学姐的魔法继承了各种槽点



◆ 随着loop的上升，让你无限挑战“円環の理”

Acceleration of SUGURI 2

游戏类型 2D美少女科幻弹幕格斗

对应年龄 觉得少女在天上飞和发射导弹是常识的年龄

制作小组 橙汁

或许相对于上面一作，本作的关注度要少的多，但是某猫却是从一年前的C78同人展开始就一直关注着这个小组的新作。说起这一作撼长的名字，或许其之前的《ソラ（sora）》会有一些印象。作为传统的横版2D射击游戏，不仅在系统上有着良好的创意让整个游戏有着突破传统弹幕游戏流畅感，同时在音乐和故事叙述上都展现了极高的实力，这一作直至半年后的今天我依然有时会拿出来耍耍。





◆ 讲究高于与流畅感的弹幕战斗某猫推崇备至



◆ 各类华丽的科幻兵器自然不用说，都一一登场



◆ 《ソラ》的女主角sora用起来特别顺手



ARefRain ~prism memories~

游戏类型 竖版2D美少女机甲射击游戏

对应年龄 觉得科幻机甲就是应该少女来开的年龄

制作小组 RebRank



同样也是东方型的弹幕射击游戏，奇迹上由于制作难度上的关系，此类型的游戏比较多，实际上在本届C80之前就通过宣传视频积攒了不少的关注。本作的弹幕华丽度和科幻风格设定可以说极其上层，同时虽然是2D射击不过一些过场和背景有着3D的描绘，但是并没有那么精细毕竟还是在同人的范畴之内。



▲ M.E.F.A2系统是本作的关键



▲ 激光镭的攻击是只能，无法清除





▲ 三位女主角都有着特写

花咲か妖精フリージア

游戏类型 育成型loli无双

对应年龄 每天路过公园都会遇到loli妖精的年龄

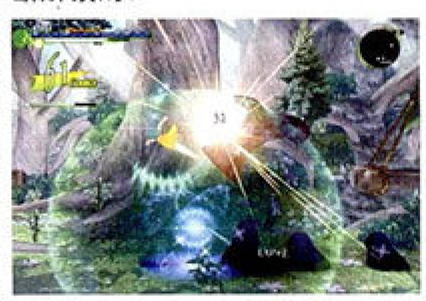
制作小组 えーでるわいす



在很久以前就出现过试玩的游戏，当时所展现的流畅的操作感就吸引了不少人，不过之后很久都没有更进一步的消息，而现在终于真是和大家见面了。游戏的主旨很简单就是loli无双，整体的操作感和打击感非常流畅，完全超过了同人等级，同时画面的相当精美。而随着关卡的进行，妖精会不断的提升等级以及获得成长点数，你可以用这些点数来育成妖精，提升属性、学习技能、强化动作等等，当然这些育成选项需要随着妖精等级的提升而不断解锁的。



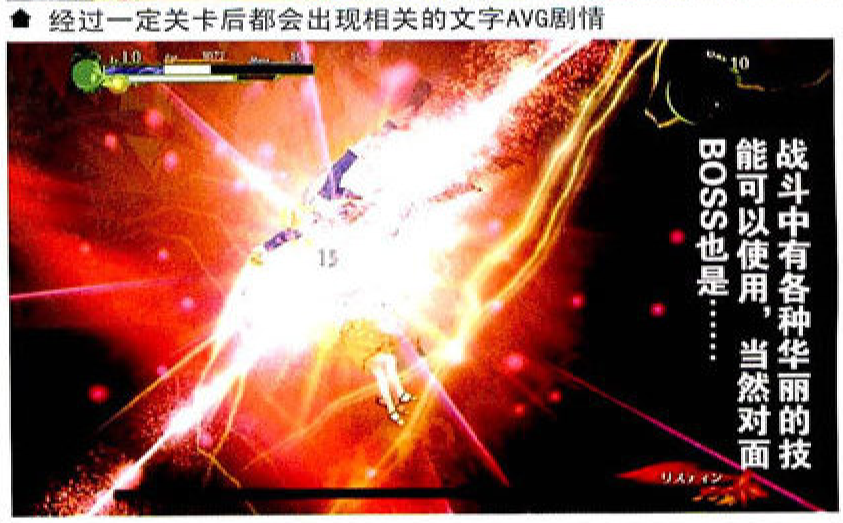
▲ Loli妖精实在是可爱到想保护又想欺负



▲ 战斗手感很流畅，有手柄的话更是不错



▲ 经过一定关卡后都会出现相关的文字AVG剧情



战斗中有各种华丽的技能可以使用，当然对面BOSS也是……

囧囧有神

不起床就囧死你的强力闹钟！

有赖床症状，长期依仗闹钟的同学们，想必您还记得上期囧物志介绍的几款变态闹钟吧。这次推荐的依然是一款闹钟，值得一提的是，这个小东西不会对你“狂吠”，也不会摧残懒虫们的肉体。事实上，它会对赖床的你施加强大的心理压力，具体措施就是在你赖床的时候，往你的Twitter上乱发各种让人害羞的东西，哦吼吼吼……顺便一提，这个闹钟其实是个名叫OKITE的免费iOS App，有兴趣的朋友们不妨下载来尝试。



让食物霸气外泄的漫画餐盘

喜欢漫画的御宅族们，有没有想过在自己的餐桌上加道“菜”呢？当然，这里并不是要你把漫画当饭吃，而是要为你带来一种非同一般的用餐感受！就比如下面这组餐盘，设计师很巧妙地将漫画特效和不同形状的盘子结合了起来。你只需要在盘子上最恰到好处的位置摆上食物，就能立刻感受到一种无与伦比的气场！话说，如此霸气外泄的食物，也只有疯狂迷恋漫画的朋友们才消化得了吧。


横向飞入的炸肉饼


呃……看起来很疼的秋刀鱼


亮晶晶……亮晶晶


漫画餐盘组合

愤怒的小鸟专卖店

说到《愤怒的小鸟》，这款游戏如今真是红的发紫！就在最近，芬兰游戏公司Rovio旗下的第一家“愤怒的小鸟”专卖店开业了。里面除了出售游戏光碟、书籍之外，还有堆积如山的T恤、箱包以及包括为即将到来的圣诞节精心准备的“圣诞鸟”毛绒玩具。貌似服务员们还有一套小鸟的超酷装扮呢。好吧，喜欢“愤怒的小鸟”的同学们，有条件的话，就去圣诞老人的故乡拜访一下这个“愤怒的小鸟”的天堂吧！

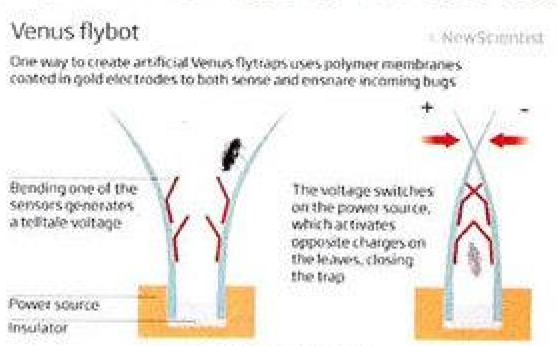




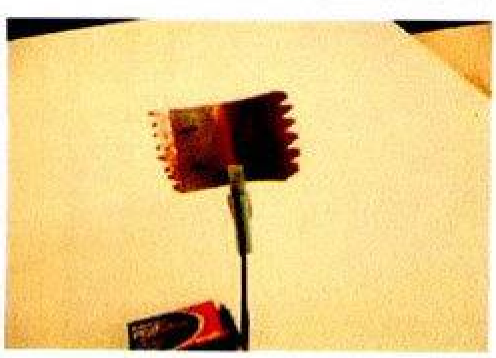


囧囧有神的机器人会吃苍蝇

P羊曾看过一部科幻片，说未来世界中，强大的机器人已经会捕获活物并利用尸体腐烂发酵产生的沼气作为动力。当时觉得这真是天方夜谭，而现在，吃肉的机器人居然已经出现啦！好吧，美韩两国的大学研究所里都在搞这个，不过目前的成品看来就只有这么个拇指大小的家伙。总的来说，这种机器人是参考捕蝇草设计的，它能利用蜜汁诱惑飞虫前来觅食，随后通过传感器捕捉飞虫，再利用这些小生灵的能量发电。不少人觉得这样的机器真是酷毙了，有了它们可以解决多少蚊子苍蝇啊！不过，这玩意儿要是大个几十倍的话……真是让人不放心啊！



机器人原理图





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

X档案



X档案这个栏目里，我们将会专注游戏中的元素在真实世界里的原型，特别是有关新科学和新发现的内容。本栏目就像是现实和虚幻之间的一层隔层。如果你对此类题材有兴趣，欢迎来信交流。关注微博weibo.com/mrxpcgg或t.qq.com/MRX-pcgg也有一样效果。

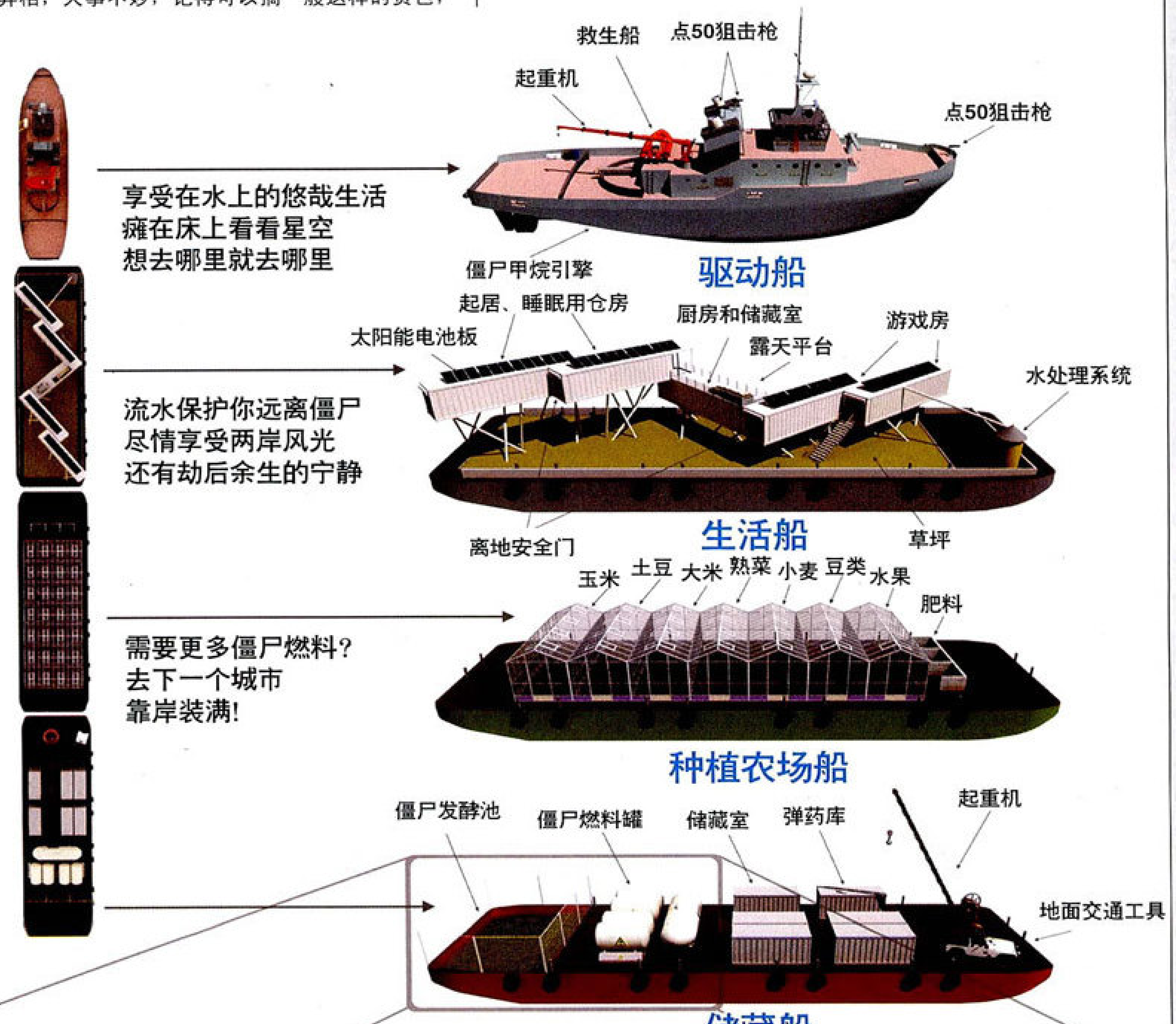
僵尸避难所——诺亚方舟

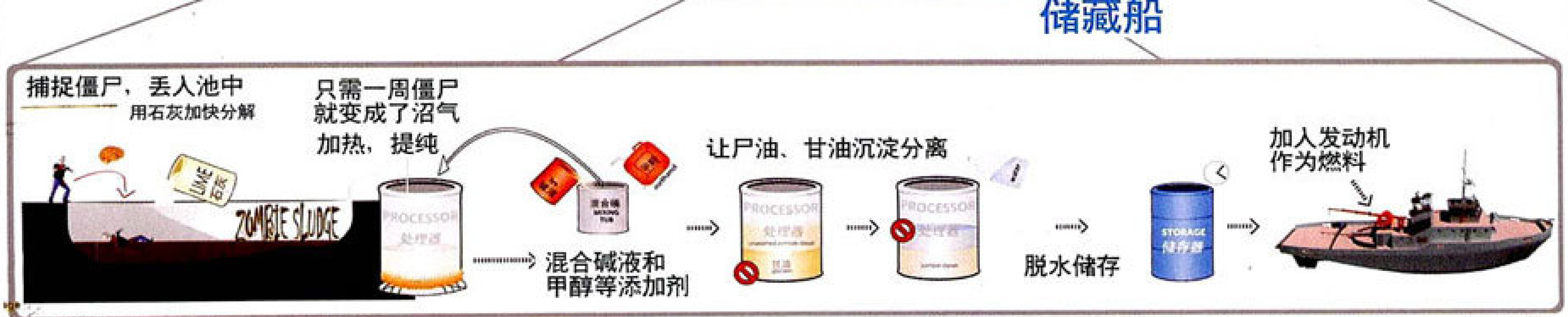


2010年，著名的建筑设计公司Architects Southwest发起了一场“僵尸末日避难所”设计大赛。在比赛中，各路大神拿出了自己的建筑设计方案，从不同角度完美地解决了末日后生存的问题。最终获奖的作品是SS Huckleberry的“僵尸求生船”。虽然说这个船只是针对小范围的“僵尸危机”，但是其他末日的局面和僵尸危机也差不多。如果哪一天您看天有异相，大事不妙，记得可以搞一艘这样的货色，勉强求生。

这艘方舟的主要理念是移动求生。设计者认为想要逃避僵尸的围攻必须保持机动性，并待在水上。轮船上装备有军事设施、自产食物的农场和能源仓库。最出彩的地方在于，轮船的燃料可由僵尸“发酵”而来，这样就不用担心能源不够了。

诺亚方舟解析图





电攻宝盒 四格漫画


小犬的疑問時間
BY 秋貓
http://aa2233a.pixnet.net/blog
爸爸，為什麼不死族那麼討厭我們?
好小子，膽敢問你爸這個問題．．．
我問你！我們狼是屬於什麼科?
犬科！
再問你！我們今天早餐吃什麼?
帶肉的骨頭。
很好，這樣明白了嗎?
明白．．！


所謂稱號…
BY 秋貓
http://aa2233a.pixnet.net/blog
在魔獸裡，固定稱號配上有些ID會很好玩，例如．．．
大廚 香吉士
上菜囉！
還有…
不過怎麼都比不上
阿達歐之手 加藤鷹
<Soft on Demand>
人人崇拜的加藤鷹
『不朽』加藤鷹


給我BUFF
BY 秋貓
http://aa2233a.pixnet.net/blog
我可以一次放25個人唷！
法師
聖騎士
我可以一次揍25個人唷！
我可以一次踢25個人唷！
德魯伊
我可以一次．．．
死亡騎士
副本還沒打怎麼人都走了！？


雙人火箭
BY 秋貓
http://aa2233a.pixnet.net/blog
．．．
給我卡差不多咧!!!!
你憨啊！！
巫妖王動力引擎只是把巫妖王塞到火箭裡吧!!
真的有0.5秒啟動嗎!!??而且官方不但沒有巫妖王引擎，連AGGROS雷達系統都沒有啊！
別忘了哥布林發明的東西都有額外規則與破銅爛鐵啊!
呃．．．阿銀嗎?


大团圆
■作者 田品吕口
奥妮克西亚
奈法利安
大哥，咱在这挂了有一阵子了吧
这中间只有成就团去拜访你，我却是先被单刷后被团刷……
你这种疑似很爽的表情是啥意思
孩儿们，我来救你们啦
呀，老爸来了
还是头和身子一起来的呢～
不孝女!你什么意思?


如你所愿
■作者 田品吕口
安度因王子，神圣的仪式马上开始。接下来，就是见证奇迹的时刻
说出你的愿望吧
神龙啊，你出来吧!
为了守护铁炉堡，请赐予我无坚不摧的永恒生命……
我要花不完的零花钱!
通常每次我只实现一个愿望，不过这次破例让你俩都满意
钻石化……


危险的油
■作者 田品吕口
我是Hakan!我要制造一种世界上绝无仅有的油
我们国家的特产，保证你没见过……来鉴定一下
这奇妙的色泽，粘稠的触感，还有这古怪的风味……
让你鉴定又没让你尝，这是我刚收缴上来的地沟油!


一刀两断
■作者 田品吕口
和吉安娜好久没见了，总靠视频也不是办法啊……
啊！我感到了元素位面的震动，我要微服出巡查明真相。我走后奥格瑞玛就交给你了
没问题，老萨玩好啊～
小娜娜，有没有想我啊?
我一直以为你只黑板甲，没想到现在连布甲也不放过，我们之间结束了!

游戏不插电

游卡桌游 YOKAGAMES

三国杀3V3 王者之路之 四神解析



▼神话再临合集

随着第十届《三国殺》王者之战全国总决赛在北京完美收官落幕，《神话再临》合集、《三国杀珍藏版》卡牌的全面上市，新一轮的《三国殺》竞技热潮在全国范围内掀起惊涛骇浪。而作为《三国殺》竞技的核心模式——3V3对抗战也被越来越多的人关注。目前最常同时也是大家最关注的核心武将有四名，俗称四神；更有甚者狂呼：四神在手，天下我有！究竟四神何德何能有此盛誉，今天就让笔者带大家走进四神的领域细细品味…



乱世的枭雄——刘备

作为三国时期三名主公之一的刘备刘玄德，依靠仁德在三分天下之中稳据一席之地；真可谓之枭雄也。而在《三国殺》中刘大耳的仁德，凭借强大的手牌支援能力以及不俗的恢复能力奠定了其第一神将的地位。

在3V3实战中，刘备同时具备主帅位与边锋位的特性。在边锋上时，仁德进可先动配合黄月英、张飞、孙尚香等爆发系武将提供大规模手牌支援输出火力；退可后动为华佗、周瑜等耗牌系武将提供回合外的手牌支援保证队友存活能力。而在主帅位上时，囤积手牌同时为双边锋提供后排支援协助的刘备永远是对方最提防的存在，你永远都不知道刘备仁德出去协助边锋二连的那些牌中会不会就藏着最后致命一刀的关键牌。

较常用搭配武将：黄月英、张飞、甘宁、大乔、张角、孙权、孙尚香等。



前将军——张辽

张辽张文远，曹魏五子良将之一，合肥郊外八百破十万威震逍遥津。从此江南众小儿，夜静更阑不敢啼。《三国殺》中张辽的突袭便如逍遥津之战中的表现一样，冲锋陷阵如入无人之地。每回合虽然放弃了摸牌，但是却为己方创造了完美的牌差，形成手牌差距，赢手牌者赢得天下。“张辽虽病，不可挡也，慎之！——吴主孙权”。

很多人都认为，在双方进入攻守僵持阶段时，张辽的突袭技能往往只能摸到不重要的废牌，其实不然。张辽的存在第一会造成对手心理上的压制，张辽在场对方多会选择把能用的锦囊用掉，用不掉的桃尽可能弃掉从而没法有效积攒手牌进行爆发；第二就是完美的压制手牌差，突袭2张牌，对方失去2张牌，张辽一回合就造成了两队之间的4张牌差，长久以往下去，对手只能无牌可用，或者空手结束回合；第三就算在对方有闪的情况下，突袭掉闪虽然没有造成伤害但是消耗掉对方一张防御牌，为己方的火力提供隐形输出同时更好的提高自己防御性。突袭的强大控场效果决定了张辽是《三国殺》3V3比赛中最大的后期控制，但是如需稳定战局那还必须通晓张辽两次破防的概念。

较常用搭配武将：黄月英、甘宁、诸葛亮等。



早终的先知——郭嘉

曹操早期麾下军事智囊团核心人物郭嘉郭奉孝，史称“才策谋略，世之奇士”；如非天妒英才，哪有后来三分天下之无奈。在《三国殺》中，凭借遗计这么一集手牌支援、牌堆查看于一身的神技郭嘉便可置身四神之列！

实战中，郭嘉遗计的发动，一定要准确判断各输出源的真实意图，务必将遗计效果最大化。将交换手牌、保护同伴、寻求爆发三方面作用清晰分辨，郭嘉爆发起来是非常恐怖的。与刘备仁德的强烈对比在于遗计的高续航性，并不局限于单个回合的补给。郭嘉作为边锋上场，一般多用于防守盾边交换手牌、蓄势爆发，必要时物尽其用化为三张牌防止对方防守性救助。而作为主帅时，郭嘉摇身一变作为稳定爆发的载体，充分发挥补给手牌的作用同时还能防止对方AOE伤害的使用。

较常用搭配武将：孙尚香、黄月英、华佗、黄盖、孙权、张飞等。



迟暮的丞相——诸葛亮

作为三国时期最声明显赫的谋士诸葛亮诸葛孔明一直是历代智者的榜样，一句“知天易，逆天难”道出孔明先生一生的辛酸。《三国殺》中迟暮的丞相咋一看或许并没有特别，但细细品味你会发觉，孔明先生果然不愧为之神人也。观星集辅助、控制、输出于一身，空城的存在让诸葛亮稳稳的成为一大盾边；两者兼备，无懈可击。

较常用搭配武将：黄月英、大乔、孙尚香、孙权等。


珍藏版►

一个立于不败之地的神器
——Tt MEKA拓荒者机械键盘

编辑：Sky
美术：grass



Tt MEKA拓荒者键盘采用了Tt eSPORTS一贯的黑红色混搭的作风，是专为电竞玩家提供的一款精心设计的全机械式键盘，此键盘采用德制Cherry Black switch，除了拥有极佳的触感反馈外，其黑轴设计带给玩家们最纯粹的机械式触感。

键盘通体采用黑色设计，只是在键盘左右两侧边上用两条红线作为点缀，键盘上部有红色的Tt logo，使键盘看起来很是稳重而又不失活力。并且将键盘灯设计在了键帽上，既节省了空间又让人一目了然。

键盘采用Cherry原厂的MX黑轴，弹性极佳并且有着5000万次的敲打寿命。键盘顶部还带有两个USB接口，可以随时安装其他的USB设备。采用镀金USB接口的编织线缆，有效地提高了数据传输的稳定性。



MEKA拓荒者除了维持与顶尖电竞玩家共同研发的特点外，其高达1000Hz的反应速度能保有最佳游戏操控质量，对于《星际争霸2》或者DOTA这种对微操要求高的竞技游戏，在伯仲之间的玩家来说，键盘给你争取出来的反应速度绝对能够掌控战局。





在激烈的《英雄联盟》团战中非常注重键盘的功能性，像是防鬼键等都是获胜的关键，MEKA 拓荒者专业电子竞技机械式键盘的16颗防鬼键设定在USB下可以直接使用，不需透过PS2转接口，不产生卡键冲突，像比赛里我们都会有大量的跑位与技能使用，配合这块键盘的强大支持，真的有如虎添翼。

采用紧凑型的键位设计，舍弃了平时很少用到的编辑键区，把方向键挤在了主键盘区里，而完美的保留了小键盘区，键盘布局很紧凑，虽然开始用惯大键盘的玩家会不习惯，但我想很快就会适应。

国内唯一的专业电竞外设B2C商城“路人商城”

路人商城
www.lurenmall.com
打造最专业的电竞商城

作为边锋集团旗下的电商平台，路人商城于17日召开新闻发布会正式对外发布了上线消息，并且将与电竞设备品牌Razer?(雷蛇?)达成战略合作协议。边锋集团CEO潘恩林，Razer CEO Min-Liang Tan出席了发布会，国内外多家主流媒体的代表、DOTA明星战队Nirvana.cn等齐聚现场，共同见证了商城上线的重磅发布。

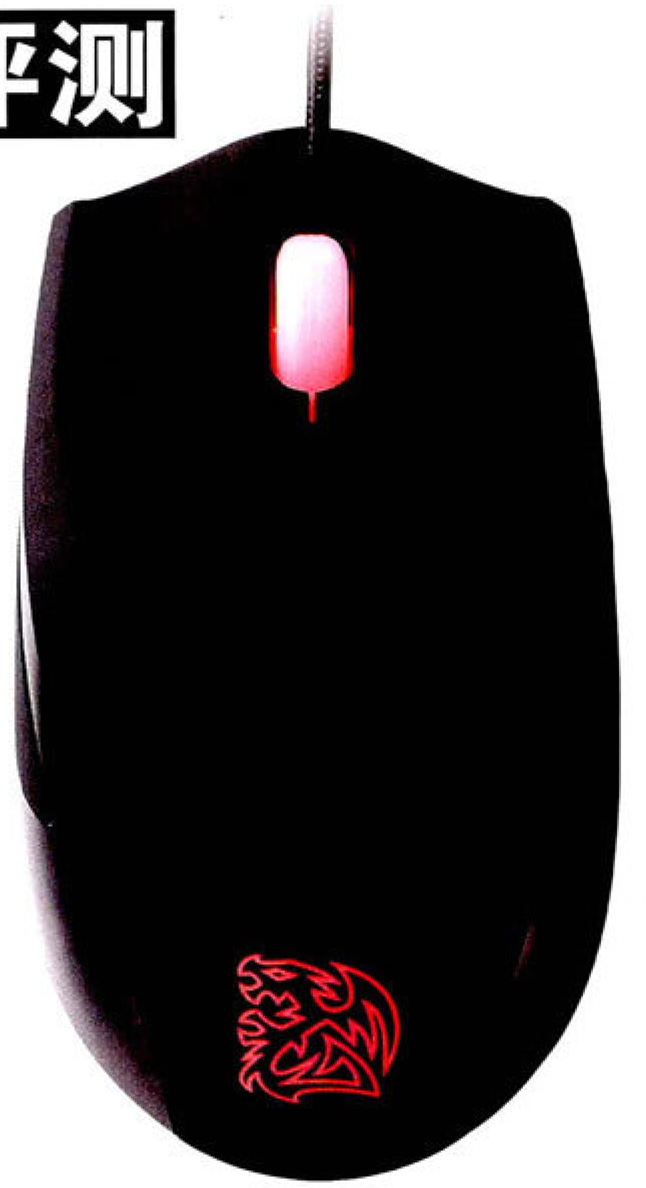


此次路人商城的正式上线颇为引人注目，路人商城运用边锋集团多年的游戏开发、自主创新、推广运营等经验，倾力打造出一个更专注于服务资深玩家、凝聚更多专业产品的电子商务平台。未来，路人商城将以优质的商品、完善的服务让游戏爱好者能够更加便捷地享受、追逐专业化B2C带来的快乐。http://www.lurenmall.com正式上线。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

"指点"江山，粪土现今万户敌

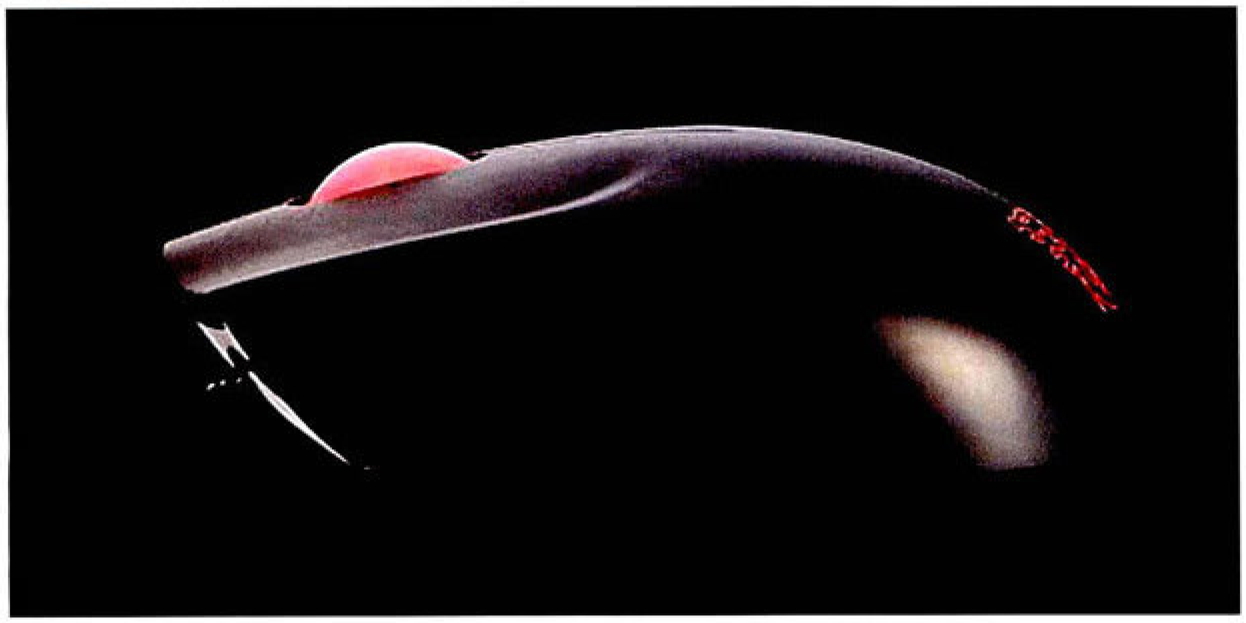
Tt黑翼真鲨Mini鼠标评测



第一人称射击游戏使用，独特手型设计，是用在现如今最火的《使命召唤8：现代战争3》身上的无敌利器，更适合玩家以使用灵活度更高的捏鼠姿势握持，鼠标丰满的尾部可以为掌心提供一定的支撑，又不会影响操作灵活度。采用800DPI以上的采样率，可以保证玩家拥有快捷精准的操作感。

鼠标采用USB接口与电脑相连接，Tt很细心的将鼠标USB插头设计为特殊样式，红黑搭配的设计显得十分拉风，插头的金属部分采用镀金工艺处理，以保证数据传输稳定。鼠标连接线为尼龙材质，线材长度为180cm，直径为3mm，线材手感微硬，但可塑性较好。为方便玩家日常收纳打理，鼠标线上带自带有尼龙扎带，玩家可以将过长的线材扎起，以保持桌面整洁。

采用鼠标移动灵活性较高的左右对称式造型设计，最大三维尺寸为114×62×37mm，由于头部的内收设计，鼠标握感属于中等偏小型造型。





按键板部分采用黑色类肤材质制作，手感细腻干爽，具有较好的防汗防滑能力，可以满足游戏玩家长时间游戏操作的使用需求。鼠标侧裙则采用外观靓丽的黑色高光材质制作，让鼠标外观设计更加出色。不过高光塑料材质即容易在玩家手汗时造成打滑现象，又容易因为沾染指纹汗垢让鼠标看起来显得很脏，为解决这一问题，Tt eSPORTS 黑翼真鲨Mini鼠标在鼠标两侧贴有大面积橡胶材质。保证玩家即使长时间使用手掌出汗，也不会出现打滑现象影响游戏操作。

左右按键采用一体式设计，按键声音清脆，键程较短，回弹较为乏力，对高频连续点击适应性较差。鼠标滚轮采用白色硅胶材质制作，滚轮表面设计有竖向条纹，滚轮滚动时阻尼适中，但刻度感较为明显，向上快速滚动时有明显的"嗒嗒"声。

在与电脑连接后，鼠标滚轮和尾部的龙形LOGO会发出幽幽的红光，为鼠标增加了一抹神秘感。值得一提的是Tt eSPORTS 黑翼真鲨Mini鼠标的尾部LOGO还采用了广受玩家喜爱的呼吸灯设计，视觉效果较为出众。

底部脚贴采用特殊造型设计，四片狭长的脚垫几乎占据鼠标底盘一周，脚垫采用黑色TEFLON材质制作，为鼠标提供了顺滑灵活的移动手感。鼠标底部的产品标签上面印有鼠标条码及各种认证信息。

采用光学引擎设计，成熟的光学引擎可为鼠标提供稳定可靠的定位能力，鼠标底部设计有拨块式采样率调节开关，Tt eSPORTS 黑翼真鲨Mini鼠标提供400/800/1600DPI三档免驱采样率调节，让玩家可以在不方便安装驱动的情况下按个人习惯使用。





亲，2011年就要过去了，每期的玩交版面有限，很多回信一直没有时间、没有心情去回复，带着“今年事今年了”的负责态度，小编们在12月刊制作前把所有压箱底的读者来信统统倒在桌面上，准备来个回信大清仓，一来是不想在2012年到来之际留下任何尾巴，二来对于我们这些没钱买船票的穷光蛋怕是今年不回以后就再也没机会回了，所以那么以为石沉大海的来信读者们赶紧过来失物招领吧。

Sky
腾讯微博：t.qq.com/sky-23
新浪微博：weibo.com/skylaker

最怨念的来信 （山东·陈逸飞）

当兵苦，当兵累，当兵简直活受罪。当兵了，才知道部队的苦和比农村的苦更苦，在农村自由自在，而在部队二十四小时都不属于自己；当兵了，才知道部队的新兵训练是魔鬼式的，不把手练得拿不动筷子、不把腿跑得肿起来、不把人训得尿血，就不算真正的训练，当兵了，才知道人的自尊心是可以完全打碎的，打碎了以后才能建立起新的适合部队的自尊。

（sky：你知道法律为什么规定：男人23岁才能结婚，可是18岁就能当兵吗？这说明了3个问题：一是杀人比做丈夫容易；二是过日子比打仗难；三是女人比敌人更难对付。兄弟苦日子还在后头呢，先磨练下自己吧。）



最爱做梦的来信 （湖北·小杨）

刚玩了你们推荐的几个僵尸游戏，像什么《逃出生天》、《死亡岛》，我现在天天晚上做噩梦，最害怕的就是身边人突然都变成了僵尸，整个梦境里逃啊逃，逃了一个晚上，醒来一身冷汗，有什么办法能不再做这些梦啊？

（sky：我记得我小时候最怕的梦就是梦到自己尿急在找厕所，最最可怕的是人还没有醒过来，而厕所找到了，因此一般我睡觉前3个小时就不再碰液体。建议你别老在晚上玩这些口味比较重的游戏，来点轻松自在的，比如《七个男人和一个女人》、《7壮汉欺凌小怨妇》等世界名著。）



最蒙在鼓里的来信

（云南·周鹏）

什么情况下才能既有时间玩游戏，又有时间学习，我是一个爱学习但也爱游戏的人，难道就不能鱼与熊掌兼得吗？小编们是如何把握个中的平衡才能做到现在的成就？请赐教下。



（sky：这里要更正一点，正因为读书不好才到这里做游戏小编的，俗话怎么说来着：少壮不努力，老大做游戏，很明确的揭露了游戏界的恶劣环境。

游戏适可而止吧，总有人在你切一盘水果时秒杀一道数学题，总有人在你调整愤怒的小鸟弹射角度时记住一个单词，总有人在你打一盘LOL的时间内看完一章教材，总有人在你踢一局实况的时间里完成一套阅读题，总有人在你与他人聊QQ时听一段VOA。）

最热情的来信

（沈阳·朝阳）

我是典型的东北大汉，才十几岁就已经有一米九十多的身高，我非常喜欢你们，非常想和你们生活在一起，想和你们一起工作，和sky玩实况，和大叔玩反恐，和咖啡玩魔兽，和你们一起参加CJ，吃饭睡觉打球和大伙都在一起，等我毕业就来，等我噢。



（sky：哥，你到底喜欢我们什么？我们改还不行吗？除了贪睡猫我觉得我们的性取向还是比较正常的，就算都是基友但聊天内容还是和萝莉，嫩模，冠希之类的MM之友有关，请不要浪费时间和精力在我们身上，我们不适合你。）



最叛逆的来信

（江苏·王宇）

我是在一个单亲家庭里长大，父母离异的时候我已经大了，天天看到家里闹翻天，所以我非常叛逆，上学逃课，上课玩电玫，回家就知道玩游戏，要吧混网吧。现在已经高三了，我觉得这三年我什么都没学过，算了也就这样了，爱谁谁吧。



（sky：非常敬佩你的母亲，在没有警察的帮助下是怎么把你养大的？父母离异确实对孩子影响很大，但在上海这样一个拥有38%的离婚城市，也没听说有几个孩子像你这样，环境是爸妈给的，前途是自己给的，不要把一些客观因素强加到主观能动性上，用父母作为自己堕落的理由。）

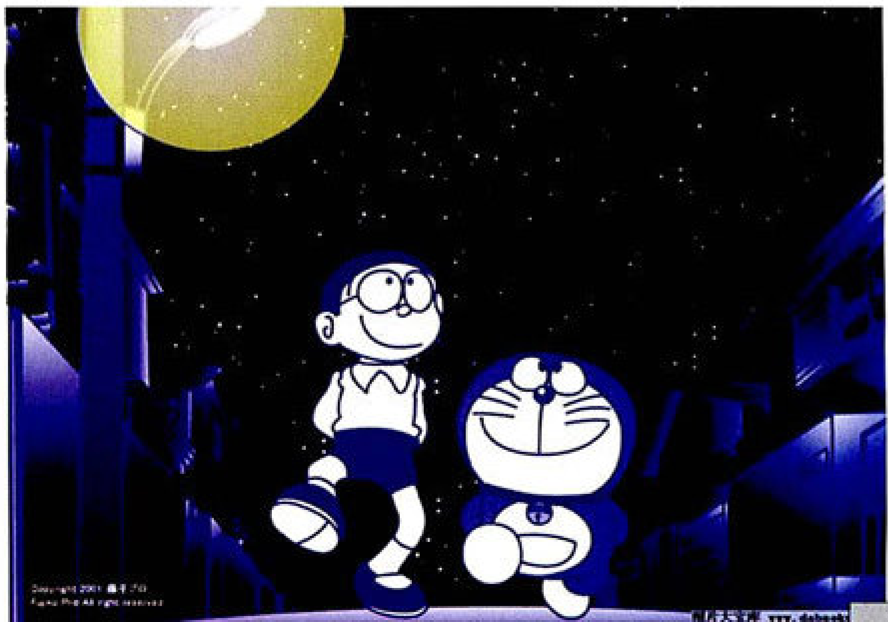
最伤心的来信

（广州·李国达）

最近碰到一件让我很伤心的事情，有个和我长达3年的好朋友，到快毕业的时候我才发现他的为人，当着我的面说我怎么好怎么好，背着我到处说我坏话，什么到处玩游戏，还玩Hgame，喜欢班花，癞蛤蟆想吃天鹅肉，真没想到他是这种人？



（sky：我觉得满好，早点经历这种事情这种人，以后进社会了就会有心理准备。其实我也蛮奇怪的那么多年了，你居然都没了解他是什么样的人？是他演技太好还是你太木讷？这算哪门子好朋友啊？交朋友就得交像sky这样的，当着你面背着你面，说话都难听。）



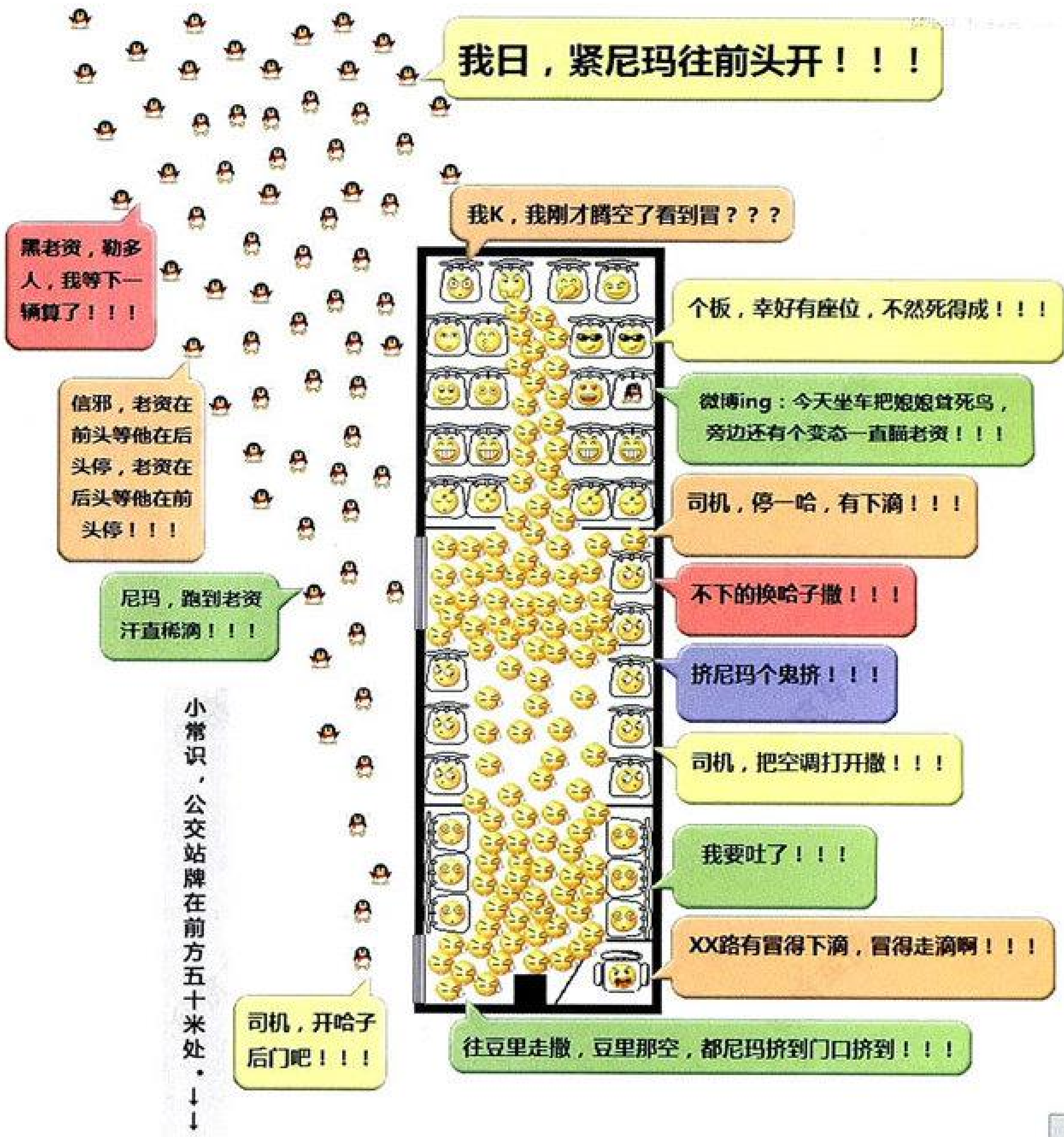
最身在福中不知福的来信

（吉林·陈旭文）

发现中国人多真是一个坏处，高考每年那么多人抢几个名牌大学的位置，弄得一家人都紧张不安，如果人少一点，所有人不就都能进清华北大了；还有一个坏处，每天上学挤公车上学是我最大的痛苦，也是我赖床的最根本原因，人挤人每天都和战斗一样。还没到学校已经半天命没了，等上完课一条命没了。



（sky：老编完全不同意你对挤公车的谬论，我觉得这是对我国这种具有国家特色的传统文化现象的侮辱，挤公交是一种人与人亲密交流的社交平台，这是宅男宅女接受外界熏陶的有利环境，作为早于任何一种网络社交工具的它来说，存活了那么多年这就是一个奇迹。而且挤公车还包含散打、瑜伽、柔道、平衡术等多种体育和健身项目于一体的综合性运动。强身健体，舒筋活络，年年益寿。如果男足们来挤挤，世界杯就进去了；那些整天坐小汽车的领导干部们来挤挤，可能还能多活几年。）



最没常识的来信

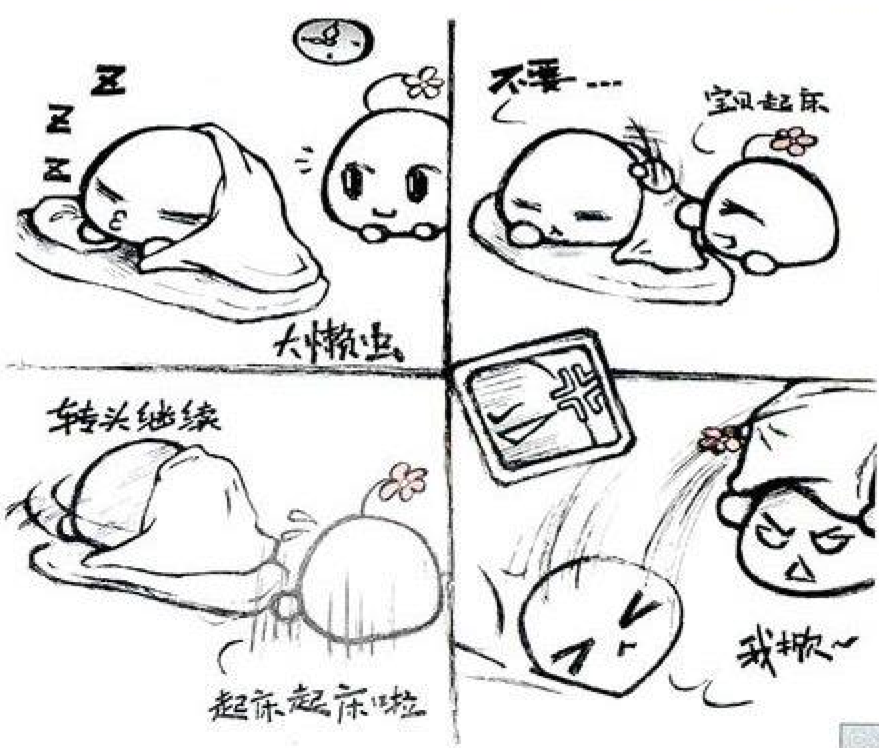
（河南·孙宇）

自从上了初中，一下子学习的负担有了质的飞跃，再得发现我有了怪病，每天晚上总是睡不着，躺在床上翻来覆去，用任何办法都不行，有时候甚至还喝酒；第二天又不想起来上学，整个起床的过程需要45分钟。不知道这是不是某些什么读书紧张综合征？



（sky：从生理上讲：熬夜，你这叫失眠，学名入睡和维持睡眠障碍，俗称吃饱了撑的；赖床，国外运动学医师做过对比，迟起床的青少年，其肌张力往往低于一般人，换言之，赖床者的肌肉爆发力不足，动作反应迟缓。

从心理上讲：熬夜，是因为没有勇气结束这一天；赖床，是因为没有勇气开始这一天。总之你是个没有勇气的男人。）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

最早熟的来信

（四川·袁靖）

我高中了，在老师和家长的严防死守下我还是早恋了，和隔壁班的一个女生，因为经常在图书馆遇见，渐渐的交上了朋友。但我没什么恋爱经验，有些时候她伤心我根本不知道怎么安慰和关心她，各位编辑大侠能否教我几招？



（sky：高中还叫早恋？怎么混的？要安慰和关心女生只需要一句话：发烧了——多喝点水就好了；嗓子疼——多喝点水就好了；今天好冷——多喝点水就好了；不开心——多喝点水就好了。）

最自寻烦恼的来信

（北京·陈露）

我是一个老师和家长心目中的好学生，班里的排名是我最大的压力，一旦不是前五就会被思想教育好久，照这样说难道那些倒数了，天天都要在家被训话吗？



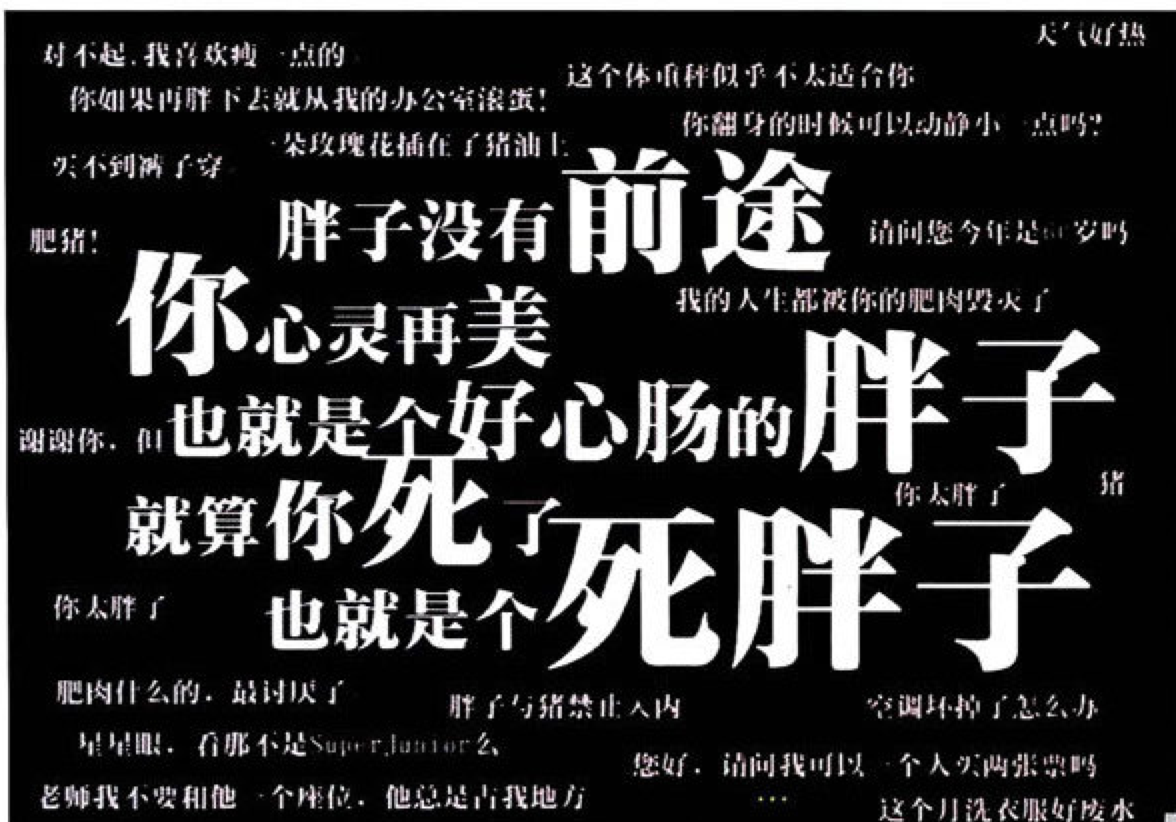
（sky：记得在sky漫长的人生中，总是在被一些人超越，直到我的班级排名就能直观的知道班级人数为止。但现在我依然活得很滋润，人生的快乐，走自己的路，看自己的景，超越他人不得意，他人超越不失志。）



最偏激的来信

（云南·郭杨）

毕业后不敢上qq或者去同学录，很怕看见同学们又开始嘲笑我小时候胖的事。我委屈得眼泪都要掉下来，想起了因为胖受到得种种鄙视和欺负。被这种自己鄙视的人嘲笑，凭什么，就因为你胖而已！！！多么大的罪过！我善良，有梦想，阳光，爱笑，那都是我的优点，可是这些优点都可以被脂肪掩盖，我不是偏激，我说的是事实。





（sky：我觉得你也太没用了，电视里哪个胖子不是以欺负人的角色出现？以后再有人嘲笑你，老纸教你这么说：近墨者黑，近猪者吃。你爱吃根本就不是你的错，归根结底是因为你身边的猪太多了。我就胖了就爱吃肉怎么了！老子花了几千万年爬上食物链顶端不是为了吃蔬菜的！）

DOTA这些年

其实，记忆中的DOTA，是我最美好的一段回忆。

我上大学的时候吧，正是DOTA最为风行的年代。那个时候各个宿舍都喜欢互相开黑，因为学校为了提供给我们优质的网速带宽，奔着忧国忧民的高瞻远瞩，坚决拒绝了我们自己去办宽带的请求——这是为家长省钱啊！然后呢，学校有关部门花费巨资办理了校内局域网，提供给学生们日常使用。当然了，这个网络毕竟是耗费巨资，虽然学校不是盈利性机构，但是网费还是要象征性收一点的：每个宿舍包月是185元，初装费是150元，保证金是150元。（注：网通当时包月费用为90元免初装费，所以校领导讲话时特别指出学校为我们节省了每个月近百元的课余支出）。当然了，这件事和校领导的丰田车短短一个月后换成了宝马之间有什么联系，我确实不得而知。

当时身为大一新生的我还在想，这网速得多牛逼多IMBA啊，一个月200元得是个什么下载速度啊！后来亲自使用，果不其然网速十分惊人：我宿舍的明哥从大一开学后的第二个星期下了一个400M的片子，到他四年后毕业那天下午四点，刚好下了99.1%。

这尼玛哪里是宽带啊，这明明是系带，185+150+150，这不就是幽灵系带么。

由于各大平台延迟高得令人发指，所以组建自己的战队仿佛象征了人性最为光辉的刹那。后来附近学生最多的地方——不是图书馆，是网吧——发现这是一个巨大的商机，遂“花费巨资”（总投入高达700元）拉拢了周围四所大学举办了一场声势浩大的四校DOTA联赛。

说实在的，在大学期间，我一直在等待一个一鸣惊人的机会。所以在得到这个传单后我第一时间冲回了宿舍，喊上几个哥们，512战队瞬间挂牌营业了。基于我们宿舍只有四个人而且其中有两个只会玩《电车之狼》这种纯鼠标操作游戏的不利因素，我们毅然决然的决定寻觅一个能够短时间可以提高队伍整体素质的教练。

大圣就是这个时候走进我们的生活。

大圣纵横dota界数载，精通《毛概》、《微积分》、《DOTA用户速成手册》等军事著作，自创了六套体系三十六种战术。最牛逼的战术就是指导我们宿舍战队在天津四校联赛预选赛上一鸣惊人的“三部曲”。

大圣的计划是这样的：

第一步，对线期我们让人猥琐霸线，这叫诱敌深入……

第二步，我们失去了所有外塔，这叫背水一战……

第三步，对方核心出了圣剑，我们立刻击杀核心然后全面反扑进行一场惊心动魄的防守反击！

当然，理论只是理论，要结合起实际才能奏效。“据我估计这场战斗要打一个小时左右，属于长期战斗。”大圣在开赛前跟我们商量选人时这么分析道：“不孝有三，无后为大！所以这场注定打到后期的比赛，我们应该多拿后期。”

当时我们觉得吧，我艹，牛逼，引经据典的大圣真乃神人也。然后选英雄期间所有人屏住呼吸，看着大圣选了这么几个人：虚空，幻刺，火枪，敌法师……我顿时觉得，不对啊，这阵容怎么打啊？

“大圣，后期多了吧？”我还特意在身边说了这么一句；大圣一看，哦，是多了，然后立刻给我选了一个术士并且循循善诱嘱咐我：“能不能拖到战斗的最后一刻靠你了。加油，核心！”

我当时整个人都懵了，当然了主持人在现场也惊呼道：“《512宿舍队》竟然排出了有违常理的1保4战术！他们会给我们带来怎样精彩的比赛呢？让我们拭目以待！”

比赛确实精彩，拭目以待也变成了刮目相看：我们在前十五分钟时已经被杀成了狗，而大圣的虚空假面表现着实显眼可谓一枝独



秀，有两次团战跳大都是牢牢的控制了四个英雄。

这四个人分别是：幻刺，火枪，敌法师，术士，外加我的地狱火。

512，还真是“我要2”。

第一届四校联赛我们惜败于第一场预选赛，但是我们依旧是“赛出了风格赛出了水平”，回去哥几个揍了一顿大圣，觉得无憾于自己的人生。

毕竟没有那么多钱去网吧，更多的时候我们只能在宿舍诡异的局域网内联机对战。大学里么，偷电这种必学技能往往要优先升满，所以一到11点熄灯之后整个宿舍楼灯火通明。每一个走廊的应急灯都仿佛一个刚刚刷新的野怪点，七八个人等着FARM；无奈僧多粥少，就那么几个地方却有几十个宿舍，分配问题就成了最大的隐患。后来大家不断的挖掘探讨，终于把偷电这个技能改版，连宿舍里的电风扇也不放过。关键问题是电风扇是直流电而我们用的一般电器是交流电，如同版本不兼容进了局域网却看不到主机一样尴尬。在我们面对困难想要退缩的那一刻，我们想起了愚公移山想起了四渡赤水想起了马列想起了董存瑞；几个机电系的男生自发的开始翻看大一时的课本，自学成才。一个礼拜后，喜讯传来：几名在在校大学生成功攻克技术难关，实现了一个萝卜一个坑的新兴偷电模式，为本来紧缺的偷电资源做出了杰出贡献。

后来还有一个，呃，机电系的高材生，听说了他们的事迹后很不服气，也埋头苦干钻研了半年，大家劝说了很多次都不肯放弃，终于最终自己研制了简易太阳能挂在了楼顶上——毕竟把直流电改成交流电实在是太小儿科了，而且电压不稳。这个高材生研制成功后很得意的在宿舍里开始贩卖自己的太阳能产品准备大赚一票，结果一个也没卖出去。

他一直不理解为什么；其实大圣说得很明白了：“太阳能？尼玛你半夜偷电有个屁太阳啊！”所以知识是死的，人是活的；人非要往死路里钻，那就尴尬了。

大四的时候喜讯传来——由于校领导分赃不均——哦不是，由于校领导意见不统一，终于决定放任学生自行去各个代理点办理宽带业务，学校的宽带作为教学局域网免费保留。群众们一时间喜极而泣奔走相告，不约而同冲到了代理点一看，顿时觉得自己真是井底之蛙：原来宽带不仅仅是网通电信而已，还有“学院通”“校园通”“飞速信”“急速信”等等。当时吧我们这群大学生涉世未深，觉得“我给宽带一个机会宽带给我一个奇迹”，遂选择了价格便宜一半的山寨宽带。

不日安装成功，用上了新宽带之后猛然发现这些宽带确实不

错，就是有两点不好：一，打不开网页；二，玩不了游戏。唯一得以改进的，是QQ不掉线了。

当时我们都不知道这是什么情况，遂忍着延迟准备去浩方DOTA开黑虐人，然后进去后，主机很疑惑的看着下面楼的我们五个，说道："为什么我这里显示你们的IP地址都在越南？"

悲剧了。

后来我们发现，装了新宽带后连局域网DOTA都打不了：表面上看是"学院通"战队对战"飞速信"战队，其实是越南和老挝之间的一场网速较量。人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全。

校园网就这么重新回到了我们的怀抱——金窝银窝不如自己的狗窝，儿不嫌母丑狗不嫌家贫大学生不嫌校园网卡，就是这么个道理。当然了这件事一定要低调，不然学校又会收费了。哦，说道这里，因为学校的校园网引来了大批山寨宽带竞争者，所以一咬牙一跺脚直接改为了"十块钱包月"的价格。这简直就是白送了，要知道门口的夜总会也得两百块钱包日。这是因为竞争之初学校对于敌人不能知己知彼，却明白自己口碑极差的状况，所以开始打价格战。事实证明了宽带没有最差只有更差的道理，本着反正都是电话线索性找一家便宜的选，校园网再次风靡学校。

我是学经济的，对于这场市场竞争看在眼里乐在口中：时不时的我都会去找各个宽带代办点的人了解一下全校经济信息局势。后来才知道，因为校园网的二度绽放，对方几家山寨宽带也开始集体走价格战的策略：一个月包月九块钱。这个绝密的消息我当天就悄悄的透露给了校园网供应商，第二天，一条崭新的大红条幅贴在了我们宿舍门口："喜迎星期六，校园网大酬宾，包月8块5毛钱起。"

这就好比一场DOTA进入了后期，双方开始咬着牙拼经济了。顺便一说，现在我的学弟告诉我，今天的校园网价格持续走低，已经跌破8元大关，收于7块9。

耸耸肩，忽然觉得大学那段时间物价真是一种享受。

其实在我们纠结于各种网络的那段时间四校DOTA联赛已经举办了四届，而且越来越正规，甚至出现了裁判和拉拉队。当然了裁判要做的事情责任极其重大，具体负责两件事：开始的时候要喊一嗓子："开始！"结束的时候要喊一嗓子："结束！"这种工作的报价是一局20元。后来网吧老板觉得太贵，买了一个复读机，于是20多个校园裁判都集体下岗了。

现在的比赛分为初赛，复赛，复活赛，循环赛，决赛，邀请赛等等。初赛是老板看你打得不错你就可以去；复赛就是一群人弄出来三强；复活赛就是四强到一百三十四强集体重新打，弄出来个第四名，然后这四支队伍去打循环赛。顺便一说，为了增加战斗的时间以便延长比赛运营时间从而多收上网的钱，四强之间的循环赛需要打60场……

坦白讲，我觉得网吧老板比我的大学经济学教授还有思想。

第四届邀请赛的时候，大圣气势汹汹的杀进我们宿舍，说帮我们找了几个职业队的外援以便一雪前耻，并且给了我他们几个的职业生涯资料。我当时很为难，婉言谢绝了大圣的好意。因为一吧，我觉得这是代打，属于不正当竞争，我不是那种人；二吧，大圣找的这几个人呢，是CS职业战队的……

比赛那天我们还是原班人马去了。所谓熟能生巧，就是这个道理：经历了四年在网吧和宿舍的磨练，我可以负责任的说，我们512战队已经是今时不同往日，意思是今天的我们不会像以往那样被日。大圣在出赛之前就总结了当年我们输掉比赛的原因：一个前期，四个后期，是不行的！我深感欣慰，觉得大圣能够用四年DOTA生涯换来这个顿悟，实属不易。

结果依旧是第一场，依旧是同一个网吧，整个剧情换汤不换药，无非是我们换了个体位又被人给当场艹翻。虽然我们的个人操作有了很大提升，团队配合也日新月异，但是我依旧觉得我们战败的原因是大圣所启用的新阵容。

当然了，这一次我们真的不是一保四；这一次，我们是五后期。

毕业那天我们又揍了一次大圣，恶狠狠的。

离开学校的那天晚上，哥几个喝醉了酒，躺在宿舍的地板上。十一点了，最后一次，大圣拿着电线偷了电，打开电脑，选上自己最喜欢的英雄，玩起了DOTA。

"叮"……

迅雷提示，那部从大一开学就开始下载的片子，下好了。

而我们，也毕业了。

那声本来应该很美好的声响，在我们的脑海里全如同基地爆掉一样的动静。原来大家老得这么快，只不过玩了一盘游戏，我们就要走了。

这么多年了，我一直在想，DOTA到底是什么？是一个游戏？是一个寄托？

其实，DOTA就是DOTA，它不在乎你用的是谁，也不在乎你的技术如何；重要的是，坐在你身边的那四个人，他们是否依旧在你的梦里气急败坏的吼叫："傻逼，看F啊！"



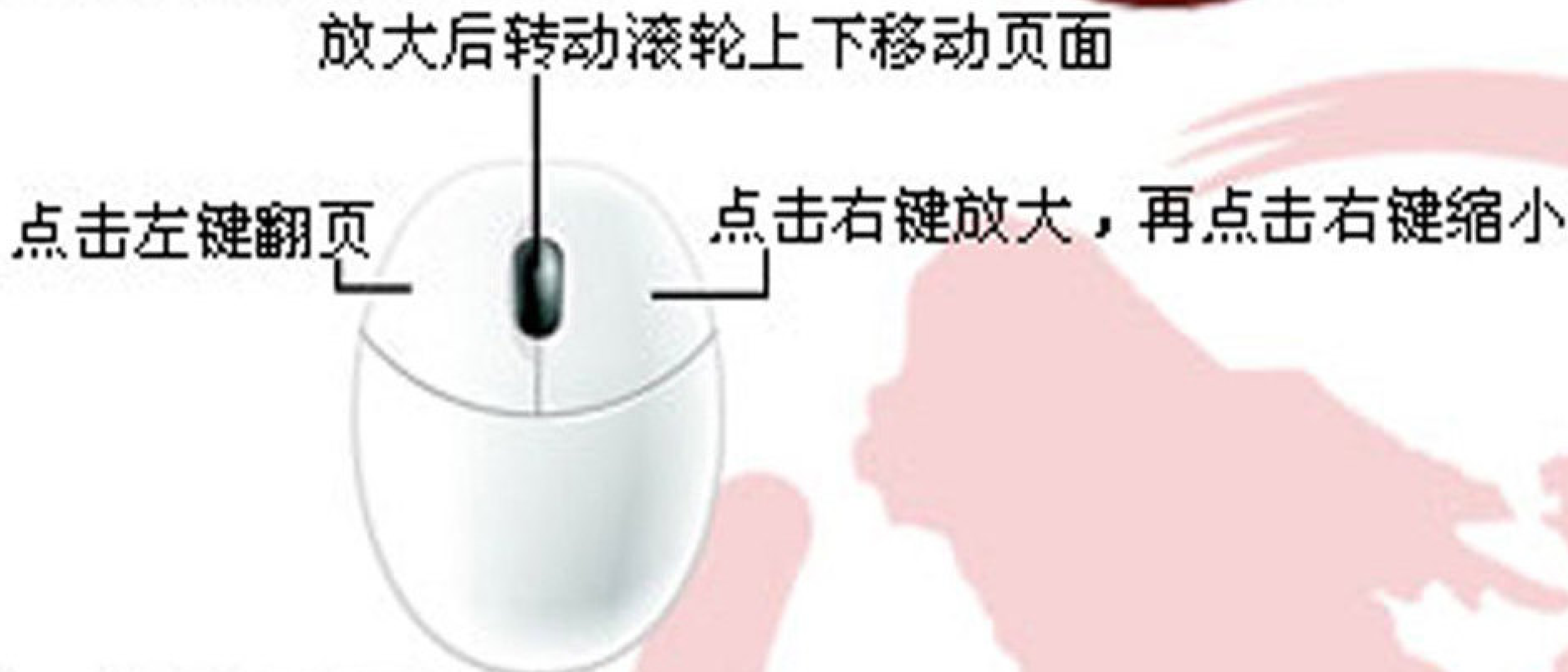


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

龙源期刊网各种期刊版本转换方法



原貌版使用方法



文本版使用方法

目录

移动到上面，可以查看本刊的文章目录，点击目录内相应的标题可以到标题所对应的文章

如您未购买本杂志请在弹出框中点购买

游戏类型	3D奇幻MMO-RPG	官方网站	shenmo.wanmei.com
运营公司	完美世界	目前状况	破晓公测



瞻仰暮光之城 领略神魔空战激情

漫长的等待，必有丰厚的回报。转眼神魔的一周年已经过去了，在2011年岁末之际我们终于迎来了盼望已久的资料片——暮光之城。资料片不仅为我们展现了一个崭新的领域，让我们可以飞上一望无际的天空，鸟瞰克兰蒙多大陆的风采，进行刺激无比的飞行空战，更是揭开了暮光之城的层层迷雾，将一座无比雄伟、庞大的新主城摆到了大家的眼前。相信第一次在里面走迷失的人不在少数吧。不过对于这座气势恢弘的巨堡来历又有几人知晓？那些埋藏在历史中的故事，今天笔者就为大家一一挖掘出来。

飞行器闪量登场



飞行器可以说是一种飞行坐骑，获得后自动到包裹里，能够像坐骑一样拖拽到快捷栏使用，点击一次会读条骑到飞行器上，再点击一次就会收回。飞行器属性较多，不过根据外型可以大概分成三类：气球外型飞行器、飞机外形飞行器和最酷最炫的龙型飞行器。说实话，本人非常喜欢龙型的，又拉风又酷，骑着龙四处飞着，绝对的“目光收集器”。



飞行器操作

飞行器的操作包括起飞、飞行和脱离飞行，大家可以直接使用背包中的飞行器或拖拽到快捷栏使用快捷键。巡航状态也就是飞行器属性中的正常飞行速度，这个状态只消耗角色的蓝，如果蓝空了的话飞行器就自动消失了；加速状态会根据不同的飞行器属性获得不同的加速状态，需要消耗飞行能量，与飞行耗蓝同理如果没有飞行能量就无法使用加速。



飞行状态下，在游戏主界面还会出现一个简单的飞行操作面板，上面有加速按钮快捷键E、提升高度快捷键是空格和下降高度快捷键是X的按钮，无论是鼠标流还是键盘党都能方便快捷的进行飞行操作。

飞行等级和属性

神魔暮光之城资料片开放了飞行玩法之后，游戏里的角色属性新增了二个属性，一个是“飞行能量”，一个是“飞行时长”。飞行能量刚刚提到了，是加速飞行时消耗的必需品，角色飞行能量值上限与角色飞行等级相关，如果消耗完能量可以使用传说中的“赤牛能量药剂”（H牛估计会内牛满面地飞奔而去吧）补充，一次补充飞行能量2150。



飞行时长与飞行等级有着密切的关系，达到一定飞行时长就可以提升自己的飞行等级。角色飞行等级非常的重要，飞行等级高，飞行器会增加绿色属性，获得额外加成，反之则会出现红色属性，相当于负面状态，影响飞行速度和消耗。

飞行空战的原则

决战天空之上，是一种另类的浪漫，神魔这次资料片推出的飞行，可不是“客机”，是真真正正的战斗机，所有拥有飞行器的勇者都能在空中pvp，即使没到30级，同样也可以在空中进行竞技切磋。当然了，神马地对空啊，空对地啊肯定是不行的。

飞行中可以使用所有角色已经学会的职业技能，加速和减速技能效果同样可以对飞行生效，控制类技能的驱散、变形、定身、睡眠等等不会像骑战那样让人下坐骑，所以不必担心打着打着飞行器没了，自己使

■ 文/倔强的人 ■ 编/小P羊 ■ 美/grass



用变身的技能也不会脱离飞行状态的，顺道说一句，刺客的隐身照样生效，这是真正的飞贼啊，卖糕的，刺客开的是隐形战机……挂了就不用说了，直接躺尸，屏幕变暗，神马飞行状态都木有了。

飞行活动集合

暴风邪能入侵：自由港的护卫战

任务流程：



1、在自由港图书馆上面的NPC库斯领取任务后背包里会获得一个“邪能风暴感应器”。

2、获得此物品的时候后会告知一个坐标，到达指定点后使用感应器可破坏一次邪能风暴能量网，让“邪恶风暴核心”暴露出来。

3、感应器的坐标位置是随机的，所以对应空中的能量网点也是随机。不过只要集齐5个“邪能风暴核心”即可完成任务，获得经验和碧蓝天空徽章（提升飞行等级的道具）。



魔法气球大赛

在自由港的广场上时常会举行一场魔法气球大赛，大法师会放飞各种各样颜色的魔法气球到天上（魔法气球根据不同颜色，速度有的快有的慢）。自由港图书馆附近，气球大赛裁判巴仑曼处可以领取气球大赛任务。

任务流程：

1、领取任务之后，可以得到一个技能物品“魔法银针”，使用它可以刺破自由港四处飞舞的气球。

2、任务领取后银针进入倒计时，奖励按照刺破气球数计算，不同颜色气球计分不同，跟钓鱼活动一样，不同的鱼给分不同。

3、红色气球飞的比较慢，可以获得1分，黄色气球速度一般，可以获得2分，建议以打破黄色气球为主，蓝色气球可以获得3分，巨大的黄色气球可以获得4分，紫色的气球分最高，可以获得5分！

4、巨大的气球虽然分值相对较高，不过会产生一些DEBUFF，不要一味地去追大气球，多打一些小的照样可以快速完成任务的。

暮光之城背景故事

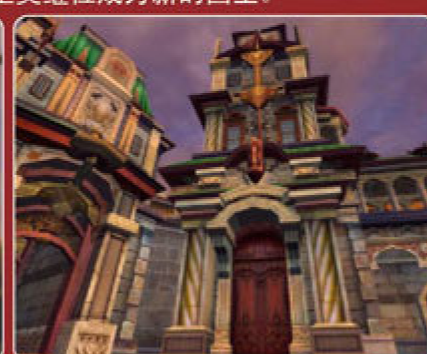
飞行的相关玩法就给大家介绍到这里了，下面到了背景故事时间了，巨大的城必有悠久的历史，历史长河中总是隐藏着许许多多的故事，暮光之城·雷辛格这座无比壮观的新主城也不例外！

历史悠久的雷辛格



雷辛格城是最大的人类王国——埃佩里奥王国——的首都，同时也是欧斯特大陆上规模最大的城市。雷辛格城以欧斯特战争中牺牲的著名人类英雄雷辛格·埃佩里奥的名字命名，同时他还是埃佩里奥王国的第一任国王。在欧斯特战争中遭到严重破坏，但在这里爆发的雷辛格城保卫战被视作战争转折点。暴风军团在此役中遭到重创，各族联军进入反击阶段。雷辛格本人在随后的一场战役中牺牲，他的儿子奥斯汀·埃佩里奥继位成为新的国王。





暮光之城：雷辛格的由来

暮光之城是雷辛格城的另一个称呼，由瑞文诺斯·奥斯多命名，知道这一称呼的人并不多，通常只是在血族中流传。血族四大氏族之一的瑞文诺斯氏族，领袖瑞文诺斯是霍华德与希莉娅的第二个孩子。瑞文诺斯权力欲极强，但不喜炫耀，行事低调，很少在公众场合出现。和其他氏族转化人类的动机不同，瑞文诺斯只挑选各行各业中具备影响力的人类进行初拥。这些成员包括王公贵族，各地巨商，艺术大家，等等。这些成员在各自领域中手握大权，而瑞文诺斯则通过他们来获取他渴望的权利。如果说埃佩里奥的国王是奥斯汀，那么瑞文诺斯就是雷辛格城中的无冕之王。



神魔大陆 暮光之城 shenmo.wanmei.com

游戏类型	3D奇幻MMO-RPG	官方网站	shenmo.wanmei.com
运营公司	完美世界	目前状况	破晓公测



得不到的永远在骚动 被偏爱的都有恃无恐

下班很久了，她还没有回去，趴在电脑前看任贤齐的MV《神魔·不信邪》，看的眼泪哗哗掉落。我有些心疼，过去摸了摸她那颗小脑袋，摘下她耳机，说：“回去看吧，外面冷。”

她很听话的站起来，穿上外套，带好围巾对我说：“于叔，我走了。”

她在门口对我挥挥手，目光却又落在我身后的那张空空的办公桌，她有些失落，转身，开门，一阵寒风吹进来，我打了个哆嗦。办公室又剩下我一个人，一会儿我也走吧。

一

芝宝是典型的90后小姑娘，她第一天来公司报道时，我便注意到了她。那天，天很热，办公室开足了冷气。她披着头发，耳朵上悬挂着缤纷的耳环，红色的帆布鞋与超短的热裤搭配在一起，露出漂亮的腿型。或许90后都爱穿夸张的T恤或者个迥异的背心，可她却穿着一件印有任贤齐头像的文化衫。

她被助理带到办公室，安顿下来。便热情地跟我们打起招呼，她笑起来没有一点虚伪的成分，如同衣服上小齐灿烂的笑容。

二

帝都的冬季非常冷，站了很长时间才打到一辆车。出租车上，电台里正放着任贤齐的《神魔·不信邪》，司机伴着歌曲小声的哼哼起来，又令我想起哭泣的芝宝。一直以为她是个坚强的人，不管是面对生活还是面对工作。但在爱情面前，她还是脆弱，不堪一击。

三

回到家，打开游戏又开始了我的神魔之旅。自从神魔大陆的资料片“暮光之城”开了，克兰蒙多大陆变得更加热闹起来，登录还需要排队。芝宝跟我说，服务器里来了很多人，有的是任贤齐的歌迷，有的是那些回来的老玩家，还有的是什么都不懂的小白。

四

芝宝玩神魔的时候，正值公司淡季，工作不算太忙。闲暇之余，便练了一个小火枪，每天跑自由港任务、做试练、下副本不亦乐乎。神魔是一款非常适合上班族玩的游戏，忙的时候可以去微风山谷站着，挂机吃果子长经验，经验副本下不过来的时候，还能让魔宠去帮忙完成。这就空出了很多时间，去做自己喜欢做的事，比如去竞技场打架，去推野外BOSS，去玩空战。

五

芝宝是个不折不扣的游戏狂热分子，资料片开启后，她已经撵上我们，直接冲到了78级。可是火枪终究是个小火枪，除了下副本人见人爱，但是单挑、打竞技、还是很吃亏。她望着游戏里永远长不大的矮人，问我：“于叔，你觉得我玩火枪有前途吗？我都想卖号，重新练个奶妈了。更何况现在资料片一开，任务优化很多，随便做几个任务都给大量经验，升级非常快。”

我看了一眼游戏中的她，反问道：“你卖号了，陈轩怎么办？”

她盯着游戏中角色头顶上的称谓“陈轩的老婆”也没再说什么。

六

陈轩是我们同事，大家都在一个公司。而芝宝与陈轩年纪相仿，性格又都开朗，一来二去便产生了感情。那时，我还因为他们俩办公司恋情而苦恼，怕被上司知道，怕他们影响工作。后来观察了一阵子发现倒也没什么不良状况。如果那时候，我找她谈心，跟她分析利弊，也许就不会有今天了。

七

暮光之城·雷辛格的教堂前，芝宝站在我面前甜甜地喊了声“于叔”。看起来她很开心，不像下班前愁眉苦脸的她。她说的第二句话是，“陈轩，刚才跟我看风景去了，我们飞得好高好高。”

小姑娘的全部心思都在陈轩身上。电脑前的我，深吸了一口气说：“你们玩去吧，我去找Charlie打架，练练手法，明天好去打竞技场。”

资料片“暮光之城”开了后，很多玩法都发生了巨大改变，全民娱乐的竞技场也发生了重大的变革。最为明显的就是竞技场积分，回归到1000分。很多打到2000分，还没来得及换到装备的玩家都哭了。不过这次竞技场玩法变得更给力，玩家能用竞技点换取75级的竞技场装备、高级坐骑、称号。

八

陈轩在游戏里是个风骚的血魔，他总是背着华丽的十字架站在星空下，扇起那紫色的翅膀。芝宝在评价陈轩时说：“陈轩真帅，不管是游戏里，还是游戏外。”

我看了看游戏中我和Charlie的角色，顿时萎了一大截。我玩的是一个巨人守护，而Charlie是火枪老头。一个强壮的怪蜀黍和一个矮小又猥琐的老头站在一起，压力真大。

九

刚开始打竞技场的时候，陈轩每次都带着芝宝。慢慢嫌芝宝操作手法不好，火枪皮脆，输出不高。何况现在竞技场改革，陈轩想兑换75级竞技场装备，更是不和芝宝一起组队打架了。

“于叔，玩火枪是不是真的很没用啊？”芝宝在QQ上问我。我想了半天答道：“咱服最强悍的会长不就是个火枪么？”

芝宝的头像又闪了起来，“那为什么，陈轩不带我打竞技场呢？”

Charlie找我开会，我便随口回了句：“或许，奶妈比较吃香。”

十

任贤齐要来北京开演唱会，听说有一场是神魔大陆专场。芝宝听到这个消息后，却没兴奋起来，她和陈轩又吵架了。芝宝想买个号陪陈轩一起打竞技场，可是陈轩却不愿意。陈轩认为玩游戏就是玩玩而已，没必要投入那么多钱。

我们每天还是一起下副本、打竞技6V6的时候我会带上芝宝。有一天，我们打了三局，队友便嚷嚷火枪不给力，要求换人。陈轩发来粉红的字对我说：“于叔，我们别带芝宝打竞技场了，她不行。现在天晚，又那么冷，下班就让她早点回家，别呆在公司了。”

聊天窗口，被陈轩粉红色字挤得满满的。我抬头看了眼专注又紧张的芝宝，给陈轩发去一个“哦”。

十一

神魔大陆的资料片真有那么大的魅力？大的连陈轩将热恋期的女友都抛之脑后。陈轩已经很久没送芝宝回家了……我和Charlie一致认为，这不应该是热恋期的表现。

十二

或许是夜路走太多，受了不少寒风，芝宝在某天开始捂着肚子喊疼起来。她不停嚷嚷到好疼，疼得都没法动了。整个部门的人都看到她异样，可陈轩却没有一点反应。我实在看不下去，起身给她端了杯热水。她很感激地看着我。他们俩出了什么事，我不知道。我只知道芝宝在吞下我送得热水

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

■ 文/桑夏 ■ 编/小P羊 ■ 美/grass

后，泪水和着氤氲的水汽模糊了她的面容。而此时，陈轩在雷辛格野外杀人。

十三

自从这件事发生后，每天到了下班时间，芝宝对陈轩喊了句，我先走了，便收拾东西迅速离开公司。吃饭的时候，两个人也是相敬如宾，虽然坐在一起，却无过多言语。

私下我问芝宝，“究竟和陈轩发生什么事，为什么连游戏也不上了。”

芝宝面无表情地回答说：“我知道我很菜，我不想耽误你们打竞技场。”

十四

在芝宝不上游戏后，陈轩身边多了一个人，一个3级大翅膀的精灵牧师。陈轩对我说，这个牧师很给力，他是在野外杀人的时候遇见的。那时，牧师路过他身边，看见快被人打死的他，没有上来补上一刀，而是给他加血，加盾，加各种BUFF。

一起打竞技场的时候，我没发现这个牧师有多给力，倒是觉得她操作还没有芝宝好。牧师只给陈轩一个人加血，却不管我们。队里又有人开始嚷嚷，要换牧师。陈轩粉红色的小字又弹出来，霸道地占满了我的聊天栏：“于叔，别踢这个牧师，人家三级翅膀呢，更何况她对我还有救命之恩。我们正好又缺一个牧师，慢慢来就好了。”

中场休息时，那个蹩脚牧师加了我好友，我对她没有任何好感，果断点了拒绝。QQ上，沉寂久矣的芝宝头像不停地闪啊闪，我点开，“于叔，那个牧师是我。”

十五

礼拜三，开完例会。我留下芝宝，知道了关于那个牧师的整个真相。芝宝攒了好几个月的钱，就是为了在这个月底去看任贤齐的北京演唱会。她的愿望是买VIP包厢的票，近距离接触偶像。这个梦想即将实现时，陈轩和芝宝却因竞技场闷闷不乐。陈轩嫌弃芝宝玩的是小火枪，芝宝便用本该买票的钱买了一个精灵牧师，还是个拥有3级大翅膀的牧师。

我问芝宝：“陈轩知道那个牧师是你吗？”

芝宝摇摇头。

“你还想去看任贤齐的演唱会吗？”

芝宝点点头，又摇摇头。

我狠狠地抽了口烟，说“你回去吧。”

她起身开门，又关上，说：“于叔，别让陈轩知道我买了个号，不然他又该生气了。”

我点点头。

十六

晚上，芝宝没有像往常一样，迅速收拾东西回家。而是坐在电脑面前发呆。陈轩在部门QQ群里问芝宝为什么没有回家。芝宝怔了下，没有说话。我答道，芝宝的一些文件需要Charlie确认。陈轩在群里“哦”了一句，又飞速说：“忙完就回家吧，别等我。”芝宝咬了咬嘴唇，去了洗手间。回来时，眼眶有点红。

QQ上，芝宝和陈轩的信息同时来了，我点开对话框。芝宝说：“于叔，陈轩现在怎么了？总爱赶我回家。”，陈轩说：“于叔，我们队的那个牧师怎么没来啊，一会儿竞技场就开了。”

其实我很想对陈轩说，那个牧师就是芝宝。可我答应了芝宝，没有说出这个秘密。我回道：“那就带芝宝好了，反正芝宝也在这里。”陈轩立马回了句：“不行，一会儿牧师上了怎么办？我们都打那么久了。”

Charlie回到公司时，已经是晚上21：30。芝宝找他签完字后，我对陈轩说，“竞技场也打完了，你送芝宝回家吧，那么晚了，让女孩子走夜路多不安全。”陈轩说：“一会儿要打双子呢，我们队伍不能缺我啊。于叔，你别操心了，我让芝宝打车回去。”

芝宝穿好风衣，系好围巾，走向陈轩身边，细声软语的说：“轩轩，你送我回去吧。”陈轩摸了摸她脑袋说：“你先走吧，我这还有事儿。”

十七

陈轩最终还是没有送芝宝回家，他一直等双子打完，精灵牧师才上线。他迫切地问精灵牧师：“你怎么才来？今天竞技场你没来，双子也没来。是不是出什么事了？”

精灵牧师说：“和男友吵架了。”

陈轩答道：“别难过，还有我呢。”

精灵牧师说：“真难受，哭了好久。”

陈轩发去一个拥抱的表情说：“你难受我也难受，我陪你去看风景吧。”

不要问我怎么知道他们之间的对话。这是芝宝截图发给我的，她说她整个心都是凉的。

十八

芝宝肿着眼睛来公司上班，陈轩依然没有任何表示。吃早饭时，在茶水间，我安慰芝宝别难过，她轻描淡写说：“于叔，我真的没事儿。我只是想不通，我和他三个月的感情，居然比不上游戏里刚认识不到一个礼拜的牧师。”

说着说着，她便不淡定了，眼泪簌簌地掉了下来，“于叔，我肚子疼难受的时候他没有安慰过我，游戏里一个无关风月的虚幻角色却让他挂念在心里。于叔，我是她女朋友啊……不是别人啊。”

她抽噎着，无法将话语再继续下去。我掏出纸巾给她擦擦泪，拍了拍她肩膀，“把状态调整好，别让同事看你笑话，也别让Charlie为你担心。”芝宝还是个孩子，她不应该被爱情弄成一副怨妇的模样。

十九

在公司最忙碌的时候，芝宝辞职报告交到了Charlie手里。芝宝在邮件里写道，工作压力太大，无法承受。

Charlie和我都明白到底是为什么。没有说什么，便在离职报告上签了字。芝宝对我们笑了笑，笑得很牵强，一点都不像刚进公司的那会儿，那个笑容灿烂的姑娘。

二十

芝宝走后，陈轩迷恋游戏的时间越来越多，我每天都能看见他和芝宝的那个牧师在一起。我问芝宝，和陈轩分手没有。芝宝说，他在游戏里跟我离婚了。

有一天，我见到芝宝的小火枪突然上线，我找遍了整个地图，在微风山谷拍卖师的肚子里发现了她。

我私聊问，“你怎么在这里藏着。”

她说：“在这里可以看见他，他看不到我。”顺着她的方向看去，陈轩正站在芝宝的牧师号身边。任贤齐神魔专场演唱会就要开了，官网出了抢票活动，我也参加了活动，我想抢一张，送给芝宝。

二十一

陈轩闷闷不乐了好几天，一直到这天中午，他找我去抽烟。他递给我烟时，我说已经戒烟了。他点上烟，开始自言自语，“那个精灵牧师卖号了，游戏真没劲。”我说：“芝宝早不玩了。”

陈轩说：“就是因为芝宝不玩，我才跟精灵牧师在一起，现在精灵牧师又走了，又没人陪我玩，我怎么就那么惨？”

我的心里开始为芝宝疼了，我还是没有为芝宝守住秘密，我说：“陈轩，你到底有没有爱过芝宝？那个陪伴你的精灵牧师，就是芝宝！”

二十二

据说，芝宝的精灵牧师很快就被人买走了。据说，芝宝如愿以偿地看了任贤齐的演唱会。据说那个精灵牧师是陈轩买的。再后来，芝宝为他留下一个YY频道，彻底不见了。陈轩慢慢又恢复到原来的状态，在游戏里，他一个人站在老城自由港的一角，那里是他和芝宝结婚的地方。

我问陈轩，那个YY频道里到底有什么？他说没什么。我在陈轩YY最近访问的公会里，发现了这个神秘的YY。里面只有一句话，组成的超长频道。

二十三

我喜欢你，很久了。等你，也很久了。现在，我要离开，比很久很久还要久……

二十四

其实，那个精灵牧师被我买了，芝宝的牧师号已经不值原来那个价，这样卖下去，她永远也看不了任贤齐的演唱会。那天，我也去了演唱会，只不过，我的门票是在官网抢票活动中获得的。我没有见到芝宝，却见到了陈轩。人群鼎沸中，我大声地问陈轩，“你来做什么？”

他说：“我在寻找芝宝。”

黑暗里，我看见他眼角伴着缤纷的荧光棒，一直在闪烁。

游戏类型	3D奇幻MMO-RPG	官方网站	shenmo.wanmei.com
运营公司	完美世界	目前状况	破晓公测



我依旧在这里

一

相遇其实是个意外……

认识他的时候，我已然看淡了网络里那些如烟花般的情感，那情感绚烂而缥缈，让人着迷又难以琢磨，总在不经意中拨动着心弦，却又在你全身心投入进去的时候狠狠地在你心上插上一刀，让你满是伤痕的离开。

我一直以为我会心止如水，会把自己保护得很好，却不知道在《神魔大陆·暮光之城》这款游戏中，总有一些意想不到的事情发生，总有意想不到的人出现。

二

我遇到他的时候，正在淘金平原那个美丽的瀑布旁边不厌其烦地拍着图片，这是我最喜欢的景色，我一遍一遍地触摸瀑布水底的石头，然后从水里弹出来，在空中不断变换着我的视线，那个时候淘金平原是最漂亮的，水光四溅中你可以看到秋天的颜色，橘黄、深红和翠绿。

那时候并没有看到旁边有人，否则我绝对不会像个孩子一样一次次的从瀑布弹出来，只为了拍一张图而已。我只是在整理图片的时候看到了一个身影，像个雕像一样站在那。本来那张图片我很满意，可是蓦然的多了一个男人，一下子就破坏了感觉，于是我有点愤愤。一个大男人没事跑这里看什么瀑布，装什么浪漫啊，可是尽管我气得牙根痒痒，他都没有一点要走的意思。好，你不走，我走行了吧！

三

“小飞”我转身离去的时候，那尊雕像居然开口说话了。

“小飞，我认得你！”

“哦？”

“青青结婚的时候看过你！”

我的脑海里闪过自己参加过的无数个结婚的场面，最后定格在几个月前的一个婚礼。“哦，我想起来了，你是，你是……！”

我的脸一下子红了，原来是他，世界真的好小啊。

四

我的思绪回到几个月前，《神魔大陆》开结婚系统的时候，我专门跑到自由港去观礼，喜欢极了那西式的婚礼，喜欢那洁白的婚纱，喜欢爱神的祝福，我追逐着新郎和新娘的脚步，却没有注意我的身后还有一个人，结果拥挤之中，我无意踩了那个人的脚。我好意地说对不起，他却一脸的坏笑，他说他是伴郎，说哪个美女踩了伴郎的脚就要嫁给他做新娘，那种赖皮的感觉现在想起来还让人讨厌，让我参加婚礼的好心情一扫而光，连红包都没舍得领，没想到居然在这里碰到无赖。

我扭头就走，“嗨，你生气了啊！”

“你值得我生气么？”

“那你是害羞了？”

“你……”

五

和这种无赖真的是没什么好谈的，我直接点了回城，等待中，我看见他说：“对不起，上次是和你开玩笑的，却不知道你这么认真。”

我认真么？我有什么可认真的，我问我自己。

再次遇到他的时候，我正在满世界推销小飞牌副手，在那之前我曾经有一个宏大的理想，就是让所有的人都用上我的副手，于是我每天的魂币为0，精力为0，只可惜老天总是和我作对，于是我满包裹都是卖不出去的副手。不过今天老天爷对我还不错，当我做了20多个垃圾副手之后，在我就要崩溃的那一刻，我看到了一个极品。

我用仅有的4J魂币买了2个喇叭，刷了下世界，第一个密我的居然是他。

我恨他那天打扰我拍照，反正我今天赔了这么多，总得找个人垫背，于是我算算成本，想了一个很大的价格告诉他，也不知道是他看错了还是怎么回事，他居然比我说的数字多了50J，只是让我去送货。

六

有钱赚当然很开心，何况很赚，卖掉之后还能去败几个，于是我屁颠屁颠地跑去送货。那个时候正是篝火开启的时候，满大街都是烤火的人，我像没头的苍蝇一样就是找不到他的所在，难不成他拿我开心玩，还是后悔钱给多了呢？我在心里骂着他。

这时头顶冒出来一个惊叹号，我看都不看就点了确定，我发现我的人一下子就跑到了一个男人的怀里，怒气冲冲地抬头，正准备大骂，他却用促狭的眼神看着我。

我有点窘迫，我解释：“我以为你点的是交易！”

他一脸的坏笑，“我也以为自己点的是交易。”



■ 文/紫烟 ■ 编/小P羊 ■ 美/grass

"那你还不放下我？"

"你自己可以下来的。"

七

他依旧坏笑，好像我多愿意让他抱着一样。我点了离开，然后头也不回的就走。

"喂，副手不卖了么？"

"卖商店也不卖给你！"

"卖商店，多可惜啊！"

"我愿意！"

我不想和他多说话，索性把副手存进商店，气愤难平之下，我给了自己继续败家的理由，去官网冲了值，然后继续做副手。精力差不多的时候，包裹里已经有好几个极品了，看来生气的时候老天爷是很眷顾的。

我买了喇叭依旧喊世界，刚喊了一下，他就密过来："哎，美女副手卖给我吧！"

"不好意思卖了！"

"啊……"

八

后来我看到他带上了一个和我差不多的副手，于是把那个副手从仓库里拿出来，喊世界卖了，只是买走的是个不熟悉的小号。

浪漫是充满诱惑的糖，它的症状是让人满怀幸福的失常

日子一天天过去，我的等级在不经意间慢慢长起来，从自由港一路走到生还者营地，练级的日子简单而快乐，除了练级我更开心的是做生产，当我所有的生产技能全部满级的时候，我又成了这个区名副其实的败家女，名气不减当年。

我每天站在自由港做这做那，恨不得一天有几千点精力值。

九

周四晚上有贤者的任务，极不情愿地去跑，接了任务就去点自动寻径，结果在第三关的时候一个不小心就卡进了神怒峰的山谷。

"有人抱我一下吗？"

我喊了半天，身边的人一个一个的无视我，从我头顶越过去，让我觉得好气馁，难道我就这么让人无视吗？还是他们都和我一样点得自动寻径，要不是我的回程第二关用过了，我用得着求你们么？

正郁闷的时候，他骑着马跑了过来，我想起篝火时的情景来，于是不再喊话。他从我身旁越过去，我松了一口气，小声喊道："有人抱我出去么？"

结果我看到了那个让我感动地想哭的感叹号，我想都不想就点了，抬头一看，是他！

十

"这次是你自己请求我抱的！"

他依旧那样的坏笑。

于是我又一次点了离开，发现自己又重新卡回到那个裂缝里。

"脾气这么大？！好了，是我不对，不该那么说话，现在出来吧！"

他请求了数次无果之后，对我说。他这么说弄得我很不好意思，本来人家好心好意帮自己，我却和人家耍什么小性子，太过分了。我点了接受，任由他把我抱到安全的地带，那个时候已经没多少人做任务了，他帮我做完第三关，然后让我跟着他去第四关，那是我唯一一次没被弹出来，因为我根本不用打怪，只要在院墙外跟着他就行。

交完最后一关任务的时候，我说："谢谢你，上次是我不对。"他突然从队伍里发出一个副手，赫然写着我的名字。

"小号买，原来可以省很多钱啊！"



十一

我点了他交易，把那个副手钱退给他。他拒绝。

"就当我送你的，谢谢你帮我做任务。"

"做一次任务就这么多钱啊，那以后我天天帮你做任务吧！"

第二天一早，他果然来和我一起做任务。带着我下副本，教我怎么加点，怎么选择装备，他懂的很多，对游戏的见解也很透彻，是一个很聪明很聪明的男人，于是我开始慢慢的成长起来，游戏也多了很多的乐趣。

后来我们会不约而同地说一样的话，听一样的歌曲。他喜欢任贤齐的歌，他说任贤齐其实是个好男人，我笑着说，是因为心太软么？他说好男人都应该心软，这样才知道疼爱自己的女人。他有的时候会慨叹，要是小齐来玩神魔就好了，我说他做梦啊，人家是大歌星，玩什么神魔。如果他玩神魔我就嫁给你！他的眼睛闪着灵动的光，"是真的么？是真的么？"我被逼无奈，说："好吧，我发誓。切，鬼才信小齐会来。"

十二

他经常来陪我，他不来的时候，我竟然有些不知所措，我很怕这种感觉，也很怕这种习惯，更怕他说我踩了他的脚，他总是说踩了他的脚总有一天会成为他的新娘。

于是在我满级之后我练了个小号，没事去满世界的拍图，大号倒是搁置起来，因为我怕见到他那张充满着坏笑的脸。

我依旧在这里，我每天会在世界里看到他，看着他秀那个副手，我知道他在找我，我却只是在荧屏的这一端落泪。我的游戏生活还没有准备好，准备好接受这份感情。

后来的后来，他不在了，朋友说他离开了去了新区。

十三

神魔周岁生日的时候，我在官网里竟然看到了小齐的身影，还有全新的资料片《暮光之城》。想起我们曾经在某个深夜一起看那个暮光之城的电影，想起他说他就是那个最最痴情的男主角，想起他在那个深夜抱着我去血族的城堡，想起在某个深夜我曾说过如果小齐来我就嫁给他，想起很多很多……原来他一直都在我的心里。

周年庆的那天，我登陆了久别的大号，一个人呆在自由港看烟花，那些烟花好绚丽好灿烂，我突然很想他，很想他，很想和他一起去瀑布放烟花。

我正在发呆中，眼前出现了一个黄色的感叹号，我奇怪地点开了，赫然是他的名字，邀请我相偎相依。

我扭过头，他仍旧一脸坏笑地看着我："小齐来了，我的新娘，你让我等的好久！"

是的，小齐要来了，暮光之城也要来了，在那个充满爱的城堡里，我会放下我所有，成为他的新娘。

原来我们从来没有分开过，原来他一直在这里。

将此页剪下邮寄至编辑部参加有奖活动

完美游戏不倒问



有奖选择题

1.《神魔大陆·暮光之城》是由哪家公司运营的？
A.完美 B.金山 C.盛大 D.腾讯

2.《神魔大陆·暮光之城》破晓公测时间是2011年几月几日？
A.11月28日 B.11月29日 C.11月30日 D.12月1日

3.《神魔大陆·暮光之城》的开发公司是？
A.微软 B.苹果 C.完美 D.索尼

4.《神魔大陆·暮光之城》游戏换面属于？
A、2D B、2.5D C、3D D、不清楚

5.《神魔大陆·暮光之城》是什么题材的网游？
A、奇幻 B、魔幻 C、玄幻 D、武侠

6.《神魔大陆·暮光之城》的游戏主形象是？
A、霍华德 B、雅各布 C、奈斯 D、希莉娅

7、代言《神魔大陆·暮光之城》的是以下哪位明星？
A、孙红雷 B、任贤齐 C、王力宏 D、周杰伦

8、《神魔大陆·暮光之城》属于以下哪类游戏类型？
A.回合制网类 B.即时战斗类 C. 休闲社交类 D.网页游戏类

9、以下哪个是《神魔大陆·暮光之城》的官方网站？
A、shenmo.wanmei.com B、shenmo.meiwan.com
C、shenmo.wanmei.cn D、shenmo.meiwan.cn

10、《神魔大陆·暮光之城》游戏中共有几个种族可以选择？
A、5 B、4 C、3 D、2

姓名：
地址：
邮编：
电话：

精美周边大放送



完美一卡通 100点、50点、30点三种

PDF过刊杂志收藏购买微信：


神魔大陆
暮光之城
shenmo.wanmei.com


神魔大陆
暮光之城
shenmo.wanmei.com


神魔大陆
暮光之城
shenmo.wanmei.com


神魔大陆
暮光之城
shenmo.wanmei.com


完美世界
国际版
黑夜传说
w2i.wanmei.com


完美世界
国际版
黑夜传说
w2i.wanmei.com





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

完美游戏不倒问

读者朋友们，只要参加下面的看图问答和有奖选择题就可以获得由完美世界送出的点卡、周边礼品哦！

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收 邮编 200233

精美周边大放送

完美一卡通



共分100点、50点、30点三种

土拨鼠玩偶



《完美国际》中的土拨鼠



看图问答

图中出现的角色是《完美国际》中的哪个职业？

- ■ A.魅灵
- ■ B.巫师
- ■ C.羽芒
- ■ D.刺客



【请沿虚线剪下】

姓名：

地址：

邮编：

电话：

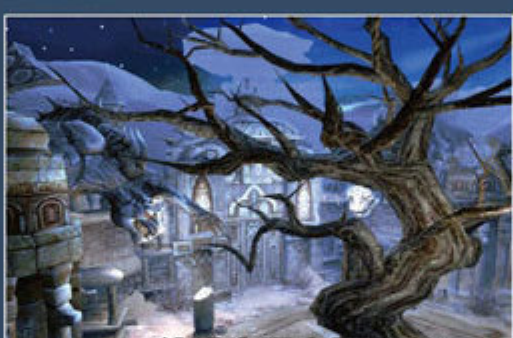
游戏类型	3D奇幻
运营公司	完美世界
官方网站	w2i.wanmei.com
目前状况	公测



资料片 全新内容前瞻

作为完美世界旗下大型3D网游产品，《完美国际》采用完美世界自主研发的Element 3D引擎，将16：9宽屏幕视觉体验引入其中，在真实的三维场景中让玩家充分感受和发掘探索的魅力。现在《完美国际》2011最新资料片——《完美国际：黑夜传说》也正式出现在了人们的视线中，相信大家对这部资料片一定充满好奇，下面就让我们来看一看，这部资料片都有哪些精彩内容。

《完美国际：黑夜传说》不仅延续了“超大无缝连接地图”、“全种族自由飞天”、“宏伟庞大的立体战争”、“逼真唯美的形象自定义系统”等众多玩法，更加入了全新的背景故事、刺激的副本任务、神秘的最新种族、强悍的人物技能等全新玩法。


沙漠宫殿夜景

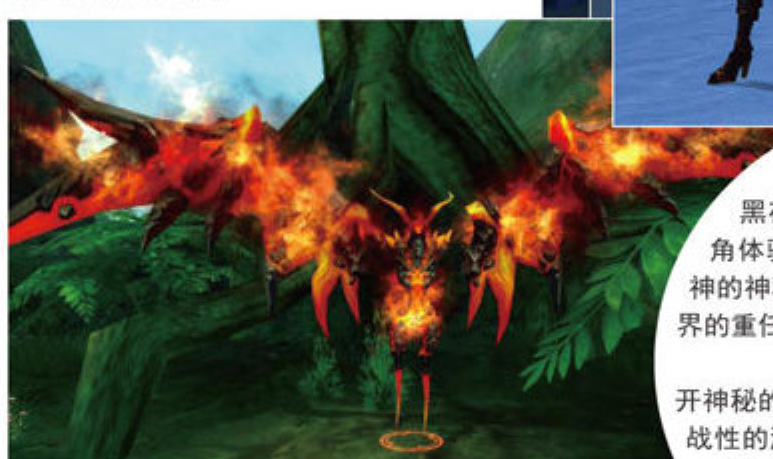

最新游戏场景

最新副本 引来最强BOSS

新副本“无定宙”是《完美国际：黑夜传说》资料片最受玩家关注的内容之一。玩家将在这里面对从未见过的强大BOSS，体验庞大恢弘的剧情任务，好玩多变的战斗方式，绝对让你大呼过瘾！

无眠谷位于怨灵大陆的北端，原本这里是怨灵大陆的圣地，但自从被怨灵侵入后，这片美丽的世界，已变成人间地狱。怨灵大军的六位首领和副本的最终BOSS—烛龙，分别会在无定宙的各个方位等待勇士们的挑战，在得知怨灵军团要侵犯完美大陆这个消息后，五族的领袖决定召集天下的英雄，在这些邪恶的怨灵真正现世之前，阻止他们。

无定宙，这个关系到整个完美大陆生死存亡之地，成为所有人瞩目的焦点。里面还有多少未知的邪恶，由你我去探究；怨灵军团的阴谋是否能得逞，危机能否终结，将由你来决定！


最新怪物

全新装备 强悍属性

在资料片中，新套装会出现两个全新的战斗属性：御魔等级和猎魔等级。御魔等级会提高玩家对怪物和boss的防御能力，猎魔等级会提高玩家对怪物和boss的伤害能力。这两个属性会在资料片新装备上首次出现！

随着资料片游戏内容的展开，玩家将能逐步获得初阶、中阶和高阶三阶不同的新装备。每阶装备将分法袍、轻甲和重铠三套，每套装备都包括头盔、上衣、护腿、护腕、靴子五个部件，同时每套装备还有相应的新武器。

新装备与原来的旧装备相比，加入了全新的属性御魔等级和猎魔等级，将更加侧重于提升玩家在面对怪物和boss时的战斗能力。有了全新的装备，玩家在游戏中不管是升级还是副本，都将会有更轻松、更爽快的游戏体验。

全新技能 职业飞升

经过战争与的历练，众神庇佑下的五族勇士越来越懂得运用自身力量对抗怨灵军团的入侵，在新资料片中，五大种族的内力都有了质的飞跃，在战斗时玩家能体验到更加炫目的技能所带来的视觉冲击。所向披靡的妖兽，灵气逼人的法师，身手敏捷的刺客，他们在各自不同的领域展现出不容小觑的能力，当他们强强联合组队作战时，一场精彩绝伦的技能比拼就呈现在玩家眼前。


最新装备——重甲

在《完美国际：黑夜传说》中，玩家将化身主角体验世界格局的巨变，见证创世神的神秘崛起，并肩负起拯救完美新世界的重任，亲身演绎史诗级创世之旅。

《完美国际：黑夜传说》即将揭开神秘的面纱，恢弘的历史题材，更具挑战性的游戏内容令人期待！完美世界将发生怎样翻天覆地的变化？全新的内容又将带来怎样的惊喜？更多游戏动态，敬请关注。

■ 编/小P羊 ■ 美/哈秋



神秘三大势力的前世今生

在《完美国际：黑夜传说》中有三个极其神秘的组织，他们分别活动在完美大陆的不同方位，这三股神秘的势力，各自到底有什么目的，他们突然出现在完美大路上的原因到底是什么？今天就让我们来揭开谜底，看看他们的真面目。


土拨鼠王国


贝拉托斯神殿

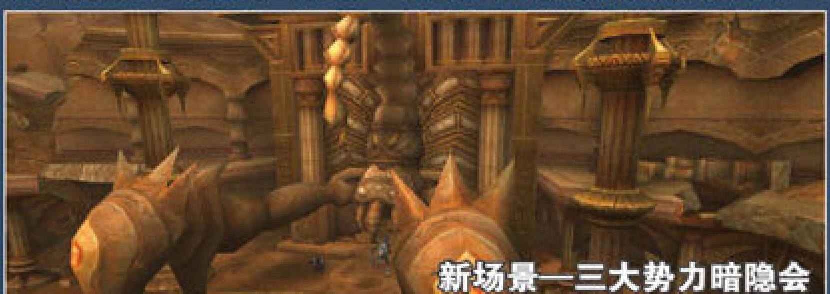
暗之圣隐会

建立时间：完美历278年


暗隐会NPC

完美历278年，一个可怕的谣言在完美大陆上悄悄流传：只要消灭所有的“神之子”，便会彻底切断诸神与完美世界的精神联系。失去一切信仰，也即是失去力量源泉的诸神将永远被流放在“神寂之地”。而亲手杀死“神之子”的凡人有机会获得诸神的力量，成为上至三十三重大罗天，下至十八层幽冥地的无上至尊！这一谣言在已经有数百年未现神威的完美大陆抛起了汹涌的暗流。

278年末，“暗之圣隐会”悄然成立，入会者皆是各个宗派地位非常尊崇的要人，绝大部分会员相互间都不知道对方的身份，组织非常严密而诡异。几乎所有关于“暗之圣隐会”的一切都不为外人所知。只是数千年来，每一次大的战乱与动荡的身后，隐隐都有“暗之圣隐会”的身影。有智者断言，只有“神之子”才是这些神秘的野心家的终极目标。


新场景—三大势力暗隐会

光之圣隐会

建立时间：完美历288年


华光会NPC

面对完美世界上越来越显混乱的局势，圣城元老会终于决定有所行动。完美历278年，“光之圣隐会”在大圣城成立。据称是由各个宗派的精英之士自发组成，名义上受到“圣城元老会”的制约，相当于元老会的执行机构，但在实际行动中却拥有极大的自主专处权。保护“神之子”是光之圣隐会公开提出的宗旨之一，其背后隐含的意义，便是要维护整个完美大陆的平衡与秩序。


新场景：三大势力光华会

衡之圣隐会

建立时间：完美历288年

相比“暗之圣隐会”和“光之圣隐会”，“衡之圣隐会”存在的意义就更加高深莫测。相传，创立此会的神秘人物是想权衡“暗之圣隐会”和“光之圣隐会”之间的关系，不让道德的天秤向任何一方倾斜。参与“衡之圣隐会”的人相对于光、暗两会更加低调，他们充当世间公平秤的角色，然后，随着入会人的逐渐增多，关乎个人利益的事情增多，衡之圣隐会的很多决策也开始失去公平，并加入了世间利益分争之中。


新场景-三大势力辉夜军

游戏类型	3D奇幻
运营公司	完美世界
官方网站	w2i.wanmei.com
目前状况	公测



最强BOSS来袭

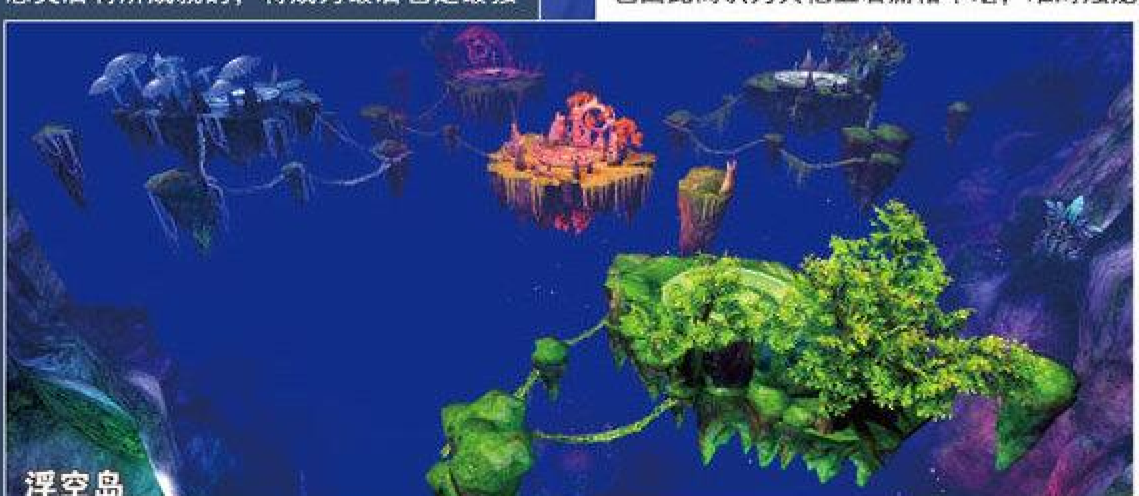
完美世界旗下大型3D网游《完美国际：黑夜传说》将于12月15日正式开启公测，其中最新副本“无定宙”是本次资料片最受玩家关注的内容之一。玩家将在这里面对从未见过的强大BOSS，体验庞大恢弘的剧情任务，好玩多变的战斗方式，绝对让你大呼过瘾！下面就让我们来看看。在“无定宙”中都有哪些强大的首领，在等候着玩家们的挑战！

离奇的副本背景 引来更多乐趣

是谁说幽冥之界只有鬼影幢幢，黄泉路上只有哀号遍野。怨灵栖息的所在，只是那暗无天日阴湿寒冷的洞穴？ 谁又说魔物只能在黑暗中繁衍生息，持怨念者只能在炼狱中忍受酷刑？

即使是时空无法辖制的领域——怨灵大陆，也有怨灵的存在。对于光明的憎恨使得它们立下摧毁一切美好的决心。它们是如此垂涎这片美丽的乐土，又是如此的迫不及待。怨灵们终于想出了增强实力的方法，即是自我吞噬。在竞争中吞食其他怨灵后有所成就的，将成为最后也是最强的怨灵之主。漫长的岁月之后，蓬莱幻境最强的六位怨灵帝王：烛幽六君诞生了。他们分别是东、西、南、北、上、中六个区域成长起来的王者，实力相当的他们无法吞噬对方，最终达成协议——通过掌握永恒而掌握死亡，制造无尽的精神食粮。

伏耳大战爆发后，六位君主把握住这难得的机会，开始入侵蓬莱幻境生者的乐园。在忙于战争的三个生灵组织还未察觉到的情况下，最大的危机已经降临了。



浮空岛

烛幽六君 统领怨灵军团



鬼鹤

全名：墨羽风华·鬼鹤
地位：上方帝君

空中霸主，号称烛幽六君里风华第一，虽然是怨灵所聚，却极为在意自己的外表，也因此而认为其他五君庸俗不堪，唯对烛龙忠心耿耿。很少参与怨灵控制蓬莱幻境的计划，不过对于进入其领空的所有生物都会给予无情毁灭。



楼辰

全名：熔烈之舞·楼辰
地位：南方帝君

手下五火七焰部众，雄霸一方。残暴嗜杀，每逢侵掠之行，必首当其冲，蓬莱幻境的废墟焦土，大半是他所为。所居之处赤焰千里，为六君中的破坏之王，性情急躁，难以接近。



夜刑

全名：浮光掠·夜刑
地位：西方帝君

冷艳之君，喜怒无常，性情多变，时而心如蛇蝎，时而温情似水，和善时不伤蝼蚁，狠毒时即便三尺童子亦不放过，手下怨灵被杀者也不计其数。平生最恨男性，然而对熬阖言听计从。



敖阖

全名：火鳞怒蛟·敖阖
地位：东方帝君

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

■ 编/小P羊 ■ 美/哈秋



最新场景截图

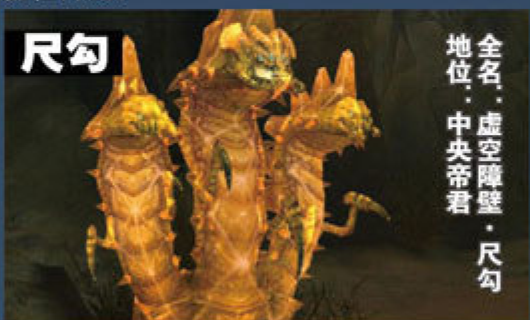


新场景-火焰森林

本来生为蛟龙相，为避烛龙之讳，经三蜕而成人形。精于奇术，幻化千万。为人城府深沉，绝少言语，常为烛龙出谋划策，但似乎留有自己的野心。与夜刑、碧游结为朋党，暗中谋划。



身为帝君却贪婪怯弱不受烛龙重用，转而依附敖阖，以期奸计得逞后有利可图。碧游迟钝笨拙，能力却十分强大，所以敖阖对他极力拉拢。只要有合适的条件，他可以背叛任何人。



尺勾深得烛龙的信任，是他一手制订了最终的计划。亲手杀死蓬莱幻境大长老之子辉煌，并幻化成他模样。他将浸满毒液的骸骨掷于观时晷中，腐蚀“设利罗”使其灵力大幅降低从而达到无法滋生蓬莱幻境万物的目的，背后的目的，是想重造蓬莱幻境。



妖兽—新装备



往生轮由于贯通了所有的时空和因果，在集合和纵观了古往今来所有生灵的意识后，终于也产生了自我的意识，这意识附着到它所认为的“终极进化体”也即怨灵身上，实体化之后就成为了烛龙。烛幽六君意识到烛龙的存在后，行为也受到了烛龙的影响，成为他的附庸。烛龙才是蓬莱幻境内一切的前因和主宰，时空和天道的化身。

六位君主幻化成普通人模样，游走于蓬莱幻境世界，到处散布阴谋的言论，挑拨着三大势力之间的关系，使得原本就相互敌视的三大势力更是形同水火



羽芒—新装备



巫师—新装备

看过这么动人心魄的背景故事和众多BOSS，你是不是对新副本更加期待了呢？《完美国际：黑夜传说》大型资料片即将上线，丰厚好礼回馈玩家，邀你重返完美大陆，更有全新资料片精彩内容，等你来体验！

游戏类型	3D奇幻	官方网站	w2i.wanmei.com
运营公司	完美世界	目前状况	公测



全民挑战！百人副本十方天罗阵揭秘

大型3D网游《完美国际》作为一款超人气的网游，其独创的百人副本打破了单队杀副本的固定模式，最多容纳100人同时进行副本任务，更在副本战斗中，加入了帮派群体配合等策略战术，让副本玩法，在游戏中展现淋漓尽致的魅力！

帮派成员全体参与 每个人都是主角

一旦进入百人副本，每一支队伍都是构成帮派战队的重要部分，每一位成员都是不可或缺的关键成员，指挥官将分配参战队伍，火力猛、生存能力强的成员将负责击杀BOSS，医生将负责所有成员的治疗工作，其他成员按照各自特点负责清小怪以及小头目，在百人副本中只有大家共同努力，才能保证主队顺利杀死boss，获得帮派副本奖励。


副本BOSS


百人副本内场景

超高难度有挑战 策略打法是关键

难度太简单，就不是《完美国际》百人副本！当帮派各队进入副本场景时，首先就需要面对百人副本深远广阔的地图场景，而且副本中每个关卡都是具有高难度的，比如当帮派开始挑战第一关时，场景内的五个房间将刷出一定数量的怪物，这时需要将五个房间内存在的怪物控制到数量相等，才能开启BOSS，这就要求各队需要很好的把握住怪物的刷新点及合理分配杀怪数量。当完成关卡五行平衡的要求后，在地图中央将刷新BOSS，将其击杀后将获得奖励。更为关键的是，这只是第一个BOSS，不远的前方，还有更多的挑战在等你！战队的重要部分，每一位成员都是不可或缺的关键成员，指挥官将分配参战队伍，火力猛、生存能力强的成员将负责击杀BOSS，医生将负责所有成员的治疗工作，其他成员按照各自特点负责清小怪以及小头目，在百人副本中只有大家共同努力，才能保证主队顺利杀死BOSS，获得帮派副本奖励。

九重炼狱考验 闯关斩将爽到底


百人副本BOSS真大衍魔主

百人副本内共设有九重机关，分别是：一元复始阵、两仪灵应阵、三才绝杀阵、四象裂天阵、五行经天阵、六恒诗鬼阵、七星曦神阵、八方陀罗阵和九曜封魔阵。这九个关卡就像九重炼狱，置身于其中的勇士，将遭遇全新的怪物和BOSS的挑战，同时就如九大关卡各自的名称，它们也拥有着不同的战斗主题，考验团队默契程度的同时，也让战斗变得更加丰富而有趣。

而且百人副本的九重关不只是这一种挑战的模式，像两仪灵应阵的守城模式、六恒诗鬼阵的收集模式、七星曦神阵计时模式等等，不同的战斗主题在增加了副本乐趣的同时，也极大提高了副本挑战的难度。只有拥有强大的凝聚力、清醒的临场指挥和合理的职业搭配的优秀帮派才能有实力面对百人副本的挑战！

超丰厚奖励 帮派副本值得玩


新8军武器

帮派副本对策略的要求如此之高，虽然玩家接受的挑战是非常的艰辛，但同时帮派过关所获得的奖励也是相应的非常之丰厚哦！并且广大帮众人人有份，参与就有奖励，帮派的核心队员更是会得到异常珍贵的奖励。大把的经验是最最基本的奖励了，此外还有珍贵的材料、极品新8军防具、极品新8军武器等众多奖励让挑战的帮众不枉此行，要知道，在《完美国际》中，新8军装备是目前装备中极为珍贵的，特别是新8军装备属性均为随机属性，玩家想要什么属性都可以DIY。相信这样超丰厚的奖励，也是对帮派全体成员共同努力、浴血奋战的最高奖励！

■ 编/小P羊 ■ 美/哈秋

百人副本1—9关打法



第1关 5个房间的怪都不一样多，杀多了也不行少杀了也不行，最好提前算好数量再去杀那样很快就过了，注意杀怪的时候统一一个怪杀不要用群技能！

箱子任务：打完BOSS任务自动完成了。

第2关 地图从下往上有4个房间，每个房间安排一个队伍打那个红蟒蟒，再安排一个人以自由模式捡东西和挖箱子，材料统一给一个人去开，然后时间到了以后，都去最后一个房间等BOSS出来打完就过了。这关有点耗时间，任务打完了还要等一定时间才出BOSS。

箱子任务：需要打一个怪或挖一个箱子。

第3关 难度比较大，任务分3路，每一路要守住光环（出怪点）15分钟，不要让怪物靠近守卫兵。这关需要大批法师开阵烧，每一轮最好安排1-2队人去守，还要安排3个人去看着守卫兵那里的偷袭者，守完15分钟后，会出小BOOS。将其打掉后继续守下一路，三路全守完就出关卡BOOS了，打完就可过关。

箱子任务：每个人捡一个天地精元。

第4关 中间有4个柱子，有一个物免的，4边最远处有4个出怪点，安排4个队伍去守刷新出来的小怪（其中有一边是物免怪物，需安排法系去守）然后安排5.0的职业和其余人开始打柱子，柱子要一个一个打，每个柱子打完会出一个小BOSS，要迅速把小BOSS杀了再去打下一个柱子，而物免的柱子可以留在最后打。4个柱子打完后就会出一个BOSS，打完即可通关。

箱子任务：打完BOSS任务自动完成。

第5关 稍微也有点难度，分金木水火土房间，每个房间安排一队人先去打小怪，并安排一个人捡小怪掉下来的五行之证交给无妄先生增加五行之证的运转，该道具每个房间最好交到200以上。其余的人和5.0的职业按照任务提示一个一个房间的去杀七宝塔和小BOSS，全部杀完后，金的房间会出一个BOSS，打完即可通关。

箱子任务：打完BOSS任务自动完成。

第6关 按照任务提示挖诗词，挖完后会出BOOS，打完即可通关。这关非常简单就是太无聊了！

箱子任务：打小怪捡2个诗鬼手记即可。

第7关 按照任务提示打够220-666只的怪，等40分钟时间到了会出BOSS，打完即可通关，这关的难度也很简单就是比较耗时间。

箱子任务：打小怪捡4个汐神刀俎即可。

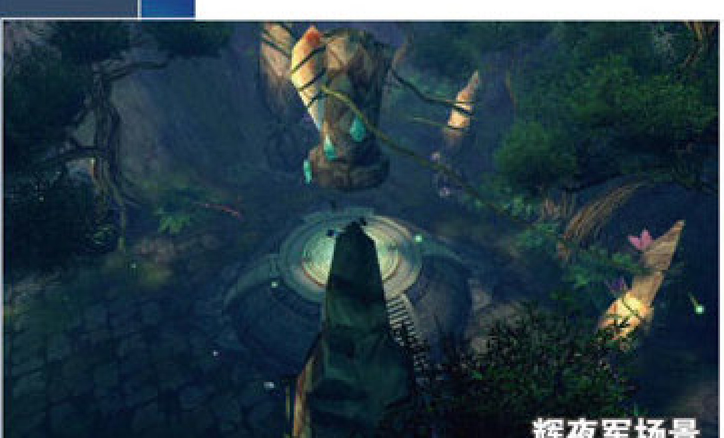
第8关 全部人进一个房间去清怪，待守卫杀完后会出NPC，然后护送NPC到地图中部就行了（怪清完就去下一个房间打，安排几个人看着NPC一直到中间就行了）。一共需要清8个房间的怪救出8个NPC到中间！这关我们救出了6个NPC，后来全部又被抓回去牢房了，到了时间还是一样出BOSS，打完就过关了。

箱子任务：接任务打一个火爆即可。

第9关 这关要打400只怪和6个逢刀（要求40分钟打完），进去的所有人就在刚进的地方等怪，不要去拉怪，统一由一个人指挥，然后巫师和妖兽站在前面，羽灵和远程全部后面点，安排一个羽芒从左边开始用利齿拉下怪然后巫师和妖兽接好怪巫师狮子吼好丢龙，妖兽拉开玄武拉好仇恨，后面的高攻跟着就爆元大招把怪瞬秒了，每拉一波把元回满再继续拉下一波，一波一波的拉很快400只就打完了，注意提示需要杀6个逢刀，安排几个人去杀就行了，然后去最里面打真假大衍魔主就通关了！

箱子任务：小怪任务打完即可完成，或者等BOSS打完，慢慢在里面打小怪完成也行（可组队完成任务）。

注意：最后一关的经验是120万和2个箱子（前面8关都是18万经验），打到最后一关的话建议联系好帮里所有在线的，不管是双开的打酱油的都进来，接下任务肯定是不亏的。


辉夜军场景


沙漠宫殿

完美世界 国际版 黑夜传说 w2i.wanmei.com

游戏类型	3D奇幻	官方网站	w2i.wanmei.com
运营公司	完美世界	目前状况	公测



最新技能展示

《完美国际》年度巨献“黑夜传说”中新增的技能让很多玩家充满了期待。下面我们就来介绍一下十大职业最新增加的技能！



妖兽 衍灭·龙飞绝

“南海有山，其名为千，千中有兽，名曰苍菩，三首龙面，虎身十尾，无翼，好食龙，其吼内涵真元轰如惊雷，飞龙闻之则坠。故有诗云：千山龙飞绝，万径神踪灭！”妖兽中的高手可以将自身真元爆碎重炼从而凝聚出苍菩之力，剥夺敌人的飞行能力。

技能效果：将敌方目标击落，并使其在一段时间内无法飞行。

不灭战魂

魂不灭，人不倒！妖兽在濒死之时会激发出自身不灭的战意，将全身血脉收缩挤压到极限并燃烧灵魂之力从而凝聚出最后的真血，此血乃天下至纯至阳之物，此时的妖兽无人可伤其分毫，然而人力有时尽，一段时间后真血精气耗尽变为普通血液，此时的妖兽极度虚弱，而且因为血脉闭锁无法得到有效治疗，如果妖兽能幸运地再坚持一段时间而不被敌人杀死，闭锁的血脉就会重新舒张，气血循环将恢复正常。

技能效果：妖兽受到致命伤时不会立刻死亡，依然可以继续战斗。



妖精 衍灭·血轮蛊

巫毒之树是妖族最古老最恶毒的蛊术之一，该树看似植入土中，其实它的根须却可以穿透虚空扎入宿主体内汲取养分，在其受到伤害时会疯狂的吸收宿主的生命以治疗自己的伤势。

技能效果：召唤一颗不会移动的巫蛊之树并使目标成为巫蛊之树的宿主，巫蛊之树会将自身受到的伤害转移给宿主。

妖气击

技能效果：将目标变成小动物，小动物状态下只能移动和普攻。



武侠 太虚·诛神诀

帝王仁厚，则麒麟依之，君子德行，则群龙依之。群龙所依，大势所趋！

技能效果：添加强大的攻击光环。一段时间内每3秒对周围敌人造成较大物理伤害，并且自身免疫行动限制。



法师 太虚·逆空诀

对于水火土的研究已经不能满足法师的求知欲了，高端的法师们已经参悟出了空间法术的奥秘。

技能效果：使用技能时标记目标的位置，一段时间后时光倒流，使敌人回到当前位置。

秘法之光

技能效果：祝福自己，使自己在受到近身物理攻击时，有可能被击飞20米，同时解除自身异常状态。



羽芒 天羽·苍雷破

以雷霆之力灌注自身，暂时获得非凡的战力。

技能效果：射程提高，同时极大提高攻击的暴击几率。

落日矢

技能效果：对目标周围的所有敌人造成物理伤害，并且降低目标的生命活力，使其由技能获得的生命回复效果减少，由药物获得的生命回复效果减少，并延长红符冷却时间。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

■ 编/小P羊 ■ 美/哈秋



羽灵也有怒火！被激怒的羽灵会化身为狂暴的天雷，给敌人造成巨大的威胁。

技能效果：羽灵可变身为玄雷道形态。此形态下羽灵的将丧失治疗能力，但将拥有蚕食敌方治疗效果的能力，同时羽灵的攻击力也会有所提高。

众神的眷顾

众神钟爱那些悬壶济世功德圆满的羽灵，在羽灵死亡时会给予特殊的祝福，使其在复生时免受修为倒退之苦。

技能效果：死亡不损失经验值。

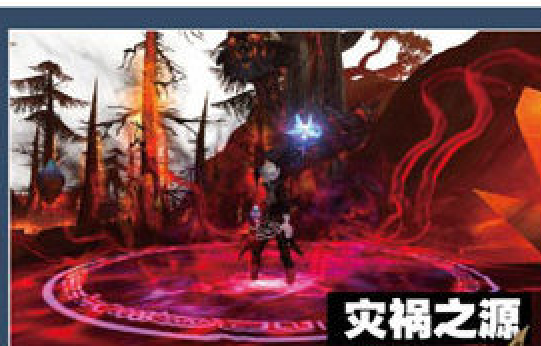


技能效果：诅咒目标，使刺客自身受到攻击时被诅咒目标也会受到伤害。由被诅咒目标发起的攻击不会触发伤害传递。



巫师将冥王的威严加持自己，强大的气息使得他人无法直视。

技能效果：使用技能后，自身周围小队成员，在一段时间内无法被玩家选中。使敌人无法发起攻击。



技能效果：对队友使用后，对队友发起所有的攻击与诅咒都会被引导到巫师自己身上，持续较短时间。



技能效果：剑灵的终极大招，剑意所凝结的实体将协助剑灵作战



技能效果：运用群星之力施展出斗转星移之法，将按照一定比例将目标受到的治疗量转移给施法者，包括技能、药品、跳符所带来的治疗效果。




完美国际
搜索
完美世界
随刊附增
专刊
挑战
一个全新世界
资料片全新
内容前瞻
全民挑战！
百人副本十方
天罗阵揭秘
创世神 黑曜
完美世界
国际版
黑夜传说
w2i.wanmei.com
12月15日公测
十大职业全面强化・三大阵营正式开战・轻松上手直升80级・首创超萌变身玩法
3亿年终奖有你一份
随刊附送 999 元新手豪礼
礼包兑换码 GJCWNMDJ2J26CS
完美世界
PERFECT WORLD
www.wanmei.com
合作伙伴：
完美世界精彩在沃
VANCL
凡客诚品

错，就是有两点不好：一，打不开网页；二，玩不了游戏。唯一得以改进的，是QQ不掉线了。

当时我们都不知道这是什么情况，遂忍着延迟准备去浩方DOTA开黑虐人，然后进去后，主机很疑惑的看着下面楼的我们五个，说道："为什么我这里显示你们的IP地址都在越南？"

悲剧了。

后来我们发现，装了新宽带后连局域网DOTA都打不了：表面上看是"学院通"战队对战"飞速信"战队，其实是越南和老挝之间的一场网速较量。人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全。

校园网就这么重新回到了我们的怀抱——金窝银窝不如自己的狗窝，儿不嫌母丑狗不嫌家贫大学生不嫌校园网卡，就是这么个道理。当然了这件事一定要低调，不然学校又会收费了。哦，说道这里，因为学校的校园网引来了大批山寨宽带竞争者，所以一咬牙一跺脚直接改为了"十块钱包月"的价格。这简直就是白送了，要知道门口的夜总会也得两百块钱包日。这是因为竞争之初学校对于敌人不能知己知彼，却明白自己口碑极差的状况，所以开始打价格战。事实证明了宽带没有最差只有更差的道理，本着反正都是电话线索性找一家便宜的选，校园网再次风靡学校。

我是学经济的，对于这场市场竞争看在眼里乐在口中；时不时的我都会去找各个宽带代办点的人了解一下全校经济信息局势。后来才知道，因为校园网的二度绽放，对方几家山寨宽带也开始集体走价格战的策略：一个月包月九块钱。这个绝密的消息我当天就悄悄的透露给了校园网供应商，第二天，一条崭新的大红条幅贴在了我们宿舍门口："喜迎星期六，校园网大酬宾，包月8块5毛钱起。"

这就好比一场DOTA进入了后期，双方开始咬着牙拼经济了。顺便一说，现在我的学弟告诉我，今天的校园网价格持续走低，已经跌破8元大关，收于7块9。

耸耸肩，忽然觉得大学那段时间物价真是一种享受。

其实在我们纠结于各种网络的那段时间四校DOTA联赛已经举办了四届，而且越来越正规，甚至出现了裁判和拉拉队。当然了裁判要做的事情责任极其重大，具体负责两件事：开始的时候要喊一嗓子："开始！"结束的时候要喊一嗓子："结束！"这种工作的报价是一局20元。后来网吧老板觉得太贵，买了一个复读机，于是20多个校园裁判都集体下岗了。

现在的比赛分为初赛，复赛，复活赛，循环赛，决赛，邀请赛等等。初赛是老板看你打得不错你就可以去；复赛就是一群人弄出来三强；复活赛就是四强到一百三十四强集体重新打，弄出来个第四名，然后这四支队伍去打循环赛。顺便一说，为了增加战斗的时间以便延长比赛运营时间从而多收上网的钱，四强之间的循环赛需要打60场……

坦白讲，我觉得网吧老板比我的大学经济学教授还有思想。

第四届邀请赛的时候，大圣气势汹汹的杀进我们宿舍，说帮我们找了几个职业队的外援以便一雪前耻，并且给了我他们几个的职业生涯资料。我当时很为难，婉言谢绝了大圣的好意。因为一吧，我觉得这是代打，属于不正当竞争，我不是那种人；二吧，大圣找的这几个人呢，是CS职业战队的……

比赛那天我们还是原班人马去了。所谓熟能生巧，就是这个道理；经历了四年在网吧和宿舍的磨练，我可以负责任的说，我们512战队已经是今时不同往日，意思是今天的我们不会像以往那样被日。大圣在出赛之前就总结了当年我们输掉比赛的原因：一个前期，四个后期，是不行的！我深感欣慰，觉得大圣能够用四年DOTA生涯换来这个顿悟，实属不易。

结果依旧是第一场，依旧是同一个网吧，整个剧情换汤不换药，无非是我们换了个体位又被人给当场廿翻。虽然我们的个人操作有了很大提升，团队配合也日新月异，但是我依旧觉得我们战败的原因是大圣所启用的新阵容。

当然了，这一次我们真的不是一保四；这一次，我们是五后期。

毕业那天我们又揍了一次大圣，恶狠狠的。

离开学校的那天晚上，哥几个喝醉了酒，躺在宿舍的地板上。十一点了，最后一次，大圣拿着电线偷了电，打开电脑，选上自己最喜欢的英雄，玩起了DOTA。

"叮"……

迅雷提示，那部从大一开学就开始下载的片子，下好了。

而我们，也毕业了。

那声本来应该很美好的声响，在我们的脑海里全如同基地爆掉一样的动静。原来大家老得这么快，只不过玩了一盘游戏，我们就要走了。

这么多年了，我一直在想，DOTA到底是什么？是一个游戏？是一个寄托？

其实，DOTA就是DOTA，它不在乎你用的是谁，也不在乎你的技术如何；重要的是，坐在你身边的那四个人，他们是否依旧在你的梦里气急败坏的吼叫："傻逼，看F啊！"





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信